99 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • NINTENDO DS • MÓVILES

Nº 231

HOBBY CONSOLAS

Portugal 2,99 €
8 424094 810017 00231

AHORRATE 5€ Al comprar CALL OF DUTY ASSASSIN'S CREED en PS3/360

¡DESCÚBRELO!

HOMEFRONT

La guerra como nunca antes la habías jugado

¡EN PRIMICIA!

DONKEY KONG RETURNS

El estreno en Wii del gorila ¡a examen!

¡YA LO HEMOS JUGADO!

INFAMOUS 2

¡Más poderes! ¡Nuevos enemigos!

¡¡PÓSTER DOBLE!!

- God of War
- Crysis 2...¡en 3D!

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!!

CRYSIS 2

Acción futurista en 3D!! ¡¡No has visto nada igual!!

¡ANALIZAMOS LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS DEL AÑO!

- ASSASSIN'S CREED
- NEED FOR SPEED
- 007 GOLDENEYE
- EPIC MICKEY
- CALL OF DUTY
- GOD OF WAR
- STAR WARS II
- FABLE III
- SONIC COLOURS
- ROCK BAND 3
- KINECT
- MOVE


EL KIOSKO DE MIC____MIC

Hobby Consolas en tres dimensiones

MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@axelspringer.es

Ya la hemos liado, Como somos culo inquieto y no nos gusta acomodarnos, hemos decidido innovar. Y nos hemos lanzado a realizar algo que jamás se ha hecho en una revista de videojuegos. Bueno, matizo, lo hicimos nosotros hace muchos años con un mapa de Sonic 3D. Pero esta vez la realización es mejor, más ambiciosa y tiene más sentido. ¿Quién dice que el papel es limitado? ¿Que internet tiene más posibilidades visuales? No digo que no, pero nosotros os ofrecemos este número especial en el que os podéis hacer una idea muy aproximada de cómo veréis los grandes juegos que aprovecharan la tan de moda tecnología en 3D. Gracias a un tratamiento especial de las imágenes (que nos ha llevado un tiempecito de investigación y elaboración, no creáis) y a la utilización de las gafas anaglíficas que os regalamos, podréis ver algunas imágenes de **Crysis 2**, **Call of Duty Black Ops**, **Gran Turismo 5** y **Killzone 3** en unas sorprendentes tres dimensiones. Como sabéis, estos son los juegos más destacados que de momento ofrecerán esta opción. Pero como los televisores que posibilitan esa tecnología no están todavía al alcance de cualquiera, aquí tenéis a vuestra revista favorita para daros una nueva alegría y adelantaros lo que parece que será el futuro de los juegos. Aunque, por supuesto, en este número hay mucho más, como los análisis de algunos de los juegos más potentes de este año o reportajes en exclusiva de algunos bombazos que se preparan para 2011. ¡Disfrutadlo a tope!

Os podréis hacer una idea muy apróximada de cómo disfrutaréis de los juegos en 3D

¡MANDADNOS FOTOS LEYENDO LA REVISTA CON LAS GAFAS PUESTAS Y EL MES QUE VIENE PUBLICAREMOS LAS MÁS DIVERTIDAS!

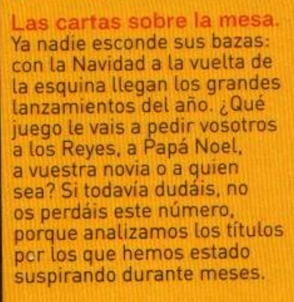
hobbyconsolas@axelspringer.es



LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es



Las cartas sobre la mesa. Ya nadie esconde sus bazas: con la Navidad a la vuelta de la esquina llegan los grandes lanzamientos del año. ¿Qué juego le vais a pedir vosotros a los Reyes, a Papá Noel, a vuestra novia o a quien sea? Si todavía dudáis, no os perdáis este número, porque analizamos los títulos pcr los que hemos estado suspirando durante meses.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Cifra récord. Creo que este año se van a batir los mejores registros de ventas de la historia en el sector. Los culpables son «Call of Duty Black Ops», el lanzamiento de Kinect, el aniversario de Super Mario Bros. y «Gran Turismo 5». Pero no dejo de preguntarme qué habría pasado si llega a lanzarse 3DS en estas fechas... ¿colapso mundial?



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

La redención de Ezio. Cuando salió «Assassin´s Creed» muchos criticaron que era reiterativo.Tres años después, «La Hermandad» ha pulido todos los defectos de la saga. Se me ocurren pocos "sandbox" más variados e intensos o mejor hilados. Pero, pensando en los Borgia... ¿por qué los españoles siempre somos los malos en los videojuegos?

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

Síguenos en **facebook**
házte fan en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas



SUMARIO



SUMARIO

10 El Sensor

Mientras vamos juntando unos ahorrillos para comprarnos una tele en 3D, tenemos la oportunidad de ver a nuestros héroes favoritos (según las votaciones de Facebook) en relieve. ¡Que no se os olviden vuestras gafas 3D!

20 Noticias

Este mes, la actualidad "videojueguil" está que arde; el lanzamiento de «Gran Turismo 5», la nueva aventura de Batman, una entrevista con el creador de Kinect, Kudo Tsunoda...

44 Big in Japan

Nuestro corresponsal en Tokio nos brinda los juegos que pegan fuerte en el país del sol naciente. Este mes, suspense para PSP:

57 Preestrenos

Adelantamos los juegos más potentes que llegarán durante los próximos meses:

77 Novedades

Analizamos y puntuamos los juegos más importantes que salen este mes. Llegan algunos de los lanzamientos que más darán que hablar en la inminente temporada navideña

¡CELEBRA CON NOSOTROS EL 25 ANIVERSARIO DE SUPER MARIO!

SORTEAMOS:

15 CONSOLAS Wii Edición Limitada con el juego New Super Mario Bros.

10 CONSOLAS DSi XL Edición Limitada con el juego New Super Mario Bros.

(mira en la página 189)

NUEVO REGALO COMPRA GRATIS ONLINE

SUSCRÍBETE a Hobby Consolas y llévate este regalo

www.suscripciones-hobbyconsolas.com

en la página 203





PREESTRENO

Los secretos de Dead Space 2

PÁGINA 58

Ya hemos jugado esta terrorífica secuela, y os lo contamos en un preestreno no apto para cardiacos.

NOVEDADES

Gran avalancha de juegos

Analizamos los mejores juegos del año. Casi cincuenta páginas con todos los juegos imprescindibles para estas Navidades. ¡Y hay títulos de una calidad enorme!

PÁGINA 77



ASSASSIN'S CREED. LA HERMANDAD

TODOS LOS JUEGOS

¡¡AHÓRRATE UNOS EUROS EN ESTOS JUEGAZOS!!







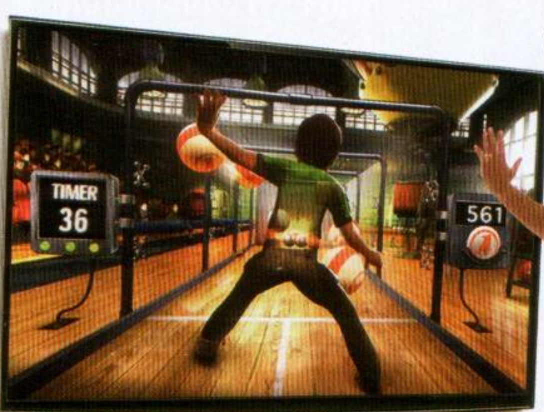


Mira en la página 198

KINECT
REVOLUCIONA LA DIVERSIÓN

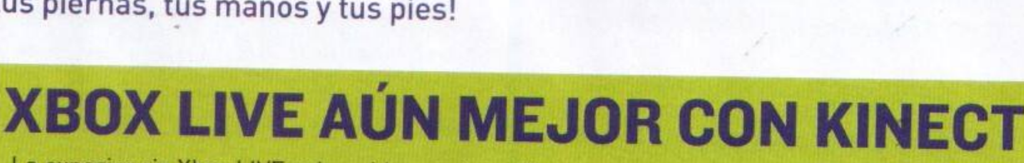






Con KINECT, tú eres el mando.

Kinect™ para Xbox 360, aporta una dimensión totalmente nueva y extraordinaria a los juegos y al entretenimiento: la posibilidad de jugar con todo el cuerpo. ¡En esta mágica experiencia utilizarás tus brazos, tus piernas, tus manos y tus pies!



XBOX LIVE AÚN MEJOR CON KINECT

La experiencia Xbox LIVE cobra vida gracias a Kinect y su control sin mandos, ya que podrás desplazarte por los menús con el movimiento de una mano. Unidos, las posibilidades de Xbox LIVE y la magia de Kinect te ofrecen la experiencia Xbox definitiva.

CONÉCTATE con tus amigos a través de Facebook, Twitter y Video Kinect

DISFRUTA de películas en HD y accede a música ilimitada con Zune Pass

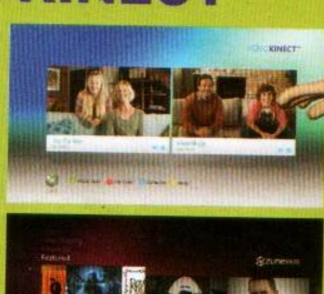
JUEGA online con gente de todo el mundo







videoKINECT™







LOS JUEGOS





Kinect Adventures!

Disfruta con tus amigos y tu familia de una asombrosa experiencia explorando el mundo... ¡sin salir del salón! Colaborad para atravesar vertiginosos rápidos, enfrentaros a recorridos de obstáculos o salvad un laboratorio submarino a punto de hundirse. ¡Despierta tu espíritu aventurero!



Dance Central

Dance Central™ es el primer juego de baile sin mandos que reconoce los movimientos de todo tu cuerpo. Podrás aprender más de 600 movimientos de baile reales diseñados por coreógrafos profesionales, mientras disfrutas de más de 30 canciones de los mejores artistas de la música pop, funk, dance y hip-hop. ¡Prepárate para convertirte en el rey de la pista!



Kinect Joy Ride

Descubre una nueva forma de conducir gracias a la magia deKinect. Utilizando tu cuerpo como mando, salta abismos insalvables y realiza todo tipo de increíbles acrobacias.
Diviértete con tus amigos y familiares en un viaje trepidante donde la velocidad y la diversión no tienen límites.



Your Shape: Fitness Evolved

Quemarás calorías mientras te diviertes con un entrenador personal, recibiendo clases y a través de minijuegos para toda la familia. Lo pasarás tan bien que no te darás cuenta del ejercicio que estás haciendo hasta que no veas los resultados. Te mantendrás en forma y estarás totalmente motivado y enganchado.



Kinect Sports

Con Kinect Sports, cualquiera puede convertirse en una estrella desde el salón de casa, y divertirse independientemente de su estado de forma. Controla con tu propio cuerpo cada uno de los 6 deportes incluidos: Fútbol, Voleibol, Atletismo, Bolos, Ping Pong y Boxeo. Con Kinect Sports, ¡tú eres el atleta!



Kinectimals

Encuentra un amigo para toda la vida entre los cachorros más adorables del planeta: el Tigre de Bengala, el León, la Pantera, el Guepardo y el Leopardo. Comparte emocionantes aventuras y supera divertidos desafíos mientras enseñas trucos a tu nuevo amigo, creando un vínculo que se fortalecerá cada vez que juguéis juntos.

KINECT ES **COMPATIBLE** CON TODAS LAS **CONSOLAS XBOX 360**

Si ya tienes una Xbox 360, sólo tendrás que hacerte con un sensor Kinect para disfrutar de esta revolución del entretenimiento.

Si no, este es el momento perfecto gracias a estos fantásticos packs:

- Xbox 360 4GB + Kinect*
- Xbox 360 250GB + Kinect*

Más información en www.xbox.com/kinect

*Juego Kinect Adventures incluido con todos los sensores y Packs Kinect





¡Ponte las gafas!

LOS JUEGOS QUE NOS GUSTARÍA VER EN 3D

Estos héroes sí que se salen

Este mes queremos acercaros **la experiencia de los juegos en 3D.** Y para empezar, nada mejor que ver en relieve a vuestros personajes favoritos, tal y como los habéis votado en nuestra página de Facebook. ¡Poneos vuestras gafas 3D y a disfrutar!

LARA CROFT ha sido "sorprendentemente" la más votada para saltar a las 3D. Seguro que ya nadie dice que está "plana".

LOS SPARTAN de «Halo» imponen mucho más cuando empuñan un arma que "sale" de la pantalla.

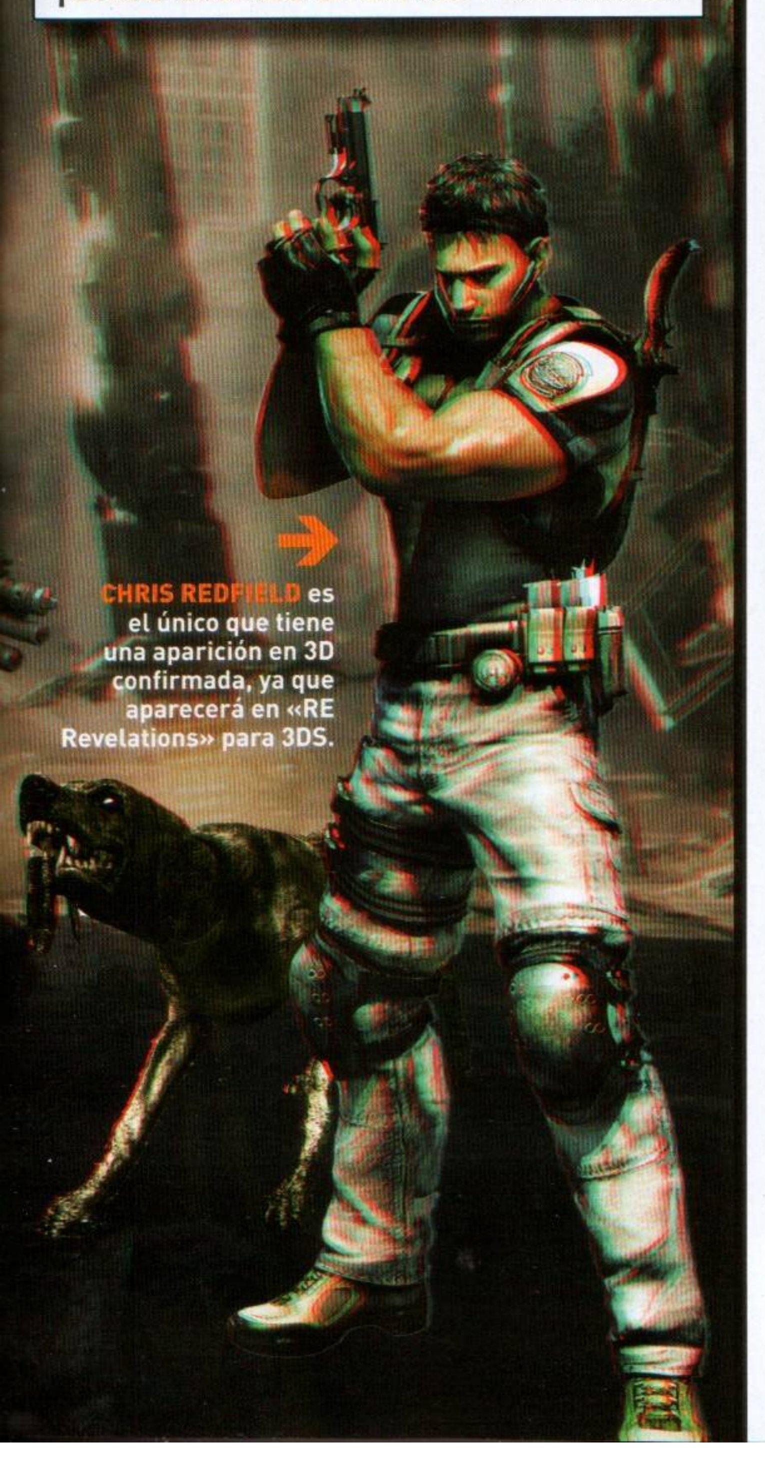
SOLID SNAKE no tiene problemas para adoptar la última tecnología. Aunque su discípulo Raiden se le adelantará en « MGS Rising».



En Facebook

VUESTROS VOTOS nos han ayudado a confeccionar esta lista de personajes que queréis en 3D.

Los juegos más votados fueron: Tomb Raider, Metal Gear, Resident Evil y Halo. God of War se quedó a las puertas... ¡Estad atentos a nuevas votaciones!



CHRIS REDFIELD es el único que tiene una aparición en 3D confirmada, ya que aparecerá en «RE Revelations» para 3DS.

SUBEN

▲ **GRAN TURISMO 5,** saldrá el 24 de noviembre, con una cifra definitiva de 1.031 vehículos, compatible con 3DTV, head tracking y un montón de sorpresas.



▲ **ASSASSIN´S CREED,** «Call of Duty Black Ops» o el nuevo «Donkey Kong Country Returns». Ya están aquí los juegos más potentes del año para todas nuestras plataformas.

▲ **LA ESTÉTICA "RETRO"** para los juegos descargables como «Super Meat Boy», «Costume Quest», «Castle Crashers» o «The Tempura of the Dead».

▲ **LOS JUEGOS SOCIALES.** Gracias al exitoso lanzamiento de Kinect en Xbox 360, y los últimos títulos para Wii y PlayStation Move.

▼ **LA CANCELACIÓN** de «LMNO», el ambicioso título que estaba desarrollando Steven Spielberg con Electronic Arts, y que tenía una pinta excelente.

▼ **LA POLÉMICA** que ha despertado «Black Ops». Esta vez hemos escuchado protestas de las autoridades cubanas y de algunos veteranos de Vietnam.

▼ **MÁS RETRASOS,** que esta vez afectan a «Devil´s Third», «Body Count» y dos lanzamientos de Ubisoft: el próximo «Ghost Recon» y «Driver San Francisco».





▼ **LA DURACIÓN** de algunos juegos como «Vanquish», «El Poder de la Fuerza II» o «007 Bloodstone».... nos han dejado con ganas de más.

BAJAN

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:
- *sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

MOLA



@ Que Kudo Tsunoda, promotor de Kinect, sea un clon de Risto Mejide. ¡Cualquiera no le compra el aparato ahora!

Dicen que se compran las gafas en la misma tienda "Solmanía". ¡Pero Kudo nos parece más simpático!

@ Que hagáis reportajes como el de las 3D de hace unos meses o el de la historia de Mario. ¡Hay que seguir evolucionando o morir!

Pues estamos preparando uno sobre el envasado del berberecho con el Wiimote que os va a dejar "to locos".

@ Que hayan inaugurado una avenida dedicada a «Super Mario Bros».

Se encuentra Sonic un poquito picado con este tema, pero todo se andará...

@ ¡Que vuelva «Donkey Kong Country»!
Ya estábamos con el "mono". Sí, es un chiste fácil.

@ Que la 3DS se use sin gafas. Los que lleváis gafas me entenderéis.

Ah, pero ¿no te lo han comentado? ¡Hay que jugarla con lentillas para ver las 3D!

@ Los brazos de Manuel del Campo en el anuncio de Hobbynews del mes pasado. ¡A «Gears of War 3», ya!

Está trabajando en ello, pero primero está bebiendo toda la cazalla que puede para que se le ponga la voz tan ronca como al bueno de Marcus.

@ Que mi cuñado me dejara la PS3 con «Metal Gear 4» y «Killzone 2» y yo acabara jugando a «Sonic Adventure».

Como se entere Snake que antepones un erizo a él, verás.



@ Que decidan sacar clásicos de PS2 en alta resolución para PS3.

Se están animando y ya se ha anunciado un «Pong 2.0» con gráficos en Full HD. ¡Promete romper moldes!

NO MOLA



@ Que haya que separarse tanto de la pantalla para poder jugar con Kinect. El salón no me da.

En realidad es todo una estrategia de las inmobiliarias para vender casas más grandes. ¡Un plan maestro!

@ Que sigamos siendo el país con más piratería de Europa y uno de los del mundo.

Cuando los guiris digan eso de "Spain is different" nos molaría que se refirieran a otra cosa, la verdad.

@ Que las chicas no podamos tener personajes femeninos en el online de «Call of Duty».

Bueno, muchos jugadores se quejan de que no tienen chicas cuando están "offline" de «Call of Duty», ejem...

@ Que no hay noticias de «Tomb Raider 9».
Es que Larita no es una chica fácil. Habrá que esperar.

@ Que no veamos en Europa maravillas como «Tales of Graces» o «Xenoblade». ¿Por qué ese tipo de juegos casi nunca nos llegan?

Para consolarte, mejor míralo así: a Japón no llegó «Torrente: El Videojuego» para PS2 y ellos no se quejaron.

@ Que en el reportaje de 25 años de Mario pusierais una imagen del juego «Yoshi´s Island» y debajo ponga «Super Mario World 2».

Te vamos a contar un secreto, no se lo digas a nadie: ¡«Yoshi´s Island» y «S. Mario World 2» es el mismo juego!

@ Que «Gran Turismo 5» casi tarda una generación en salir.

Y al final ha salido de golpe y porrazo, como por "generación" espontánea.



@ Que Daniel Craig no luzca la cara de ladrillo que tenía Pierce Brosnan en el primer «Goldeneye».

¿Y eso no te mola? Eso es porque te van los tipos duros... como ladrillos.

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Qué os ha parecido la feria de juegos Gamefest?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Para amantes de los juegos como yo el Gamefest ha sido un sueño hecho realidad: stands de casi todas las compañías, eventos... Creo que se ha quedado pequeño y el año que viene tiene que ser mucho más grande.
Santiago Jiménez

■ Es genial tener un evento de este tipo. ¿Algo más para la próxima edición? Un pabellón más grande, quizás...
Fernando Falcó (Valencia)

■ Para ser la primera, fue bastante mejor de lo que creía. Esperemos que el año que viene haya más y mejor.
Victor Prados

■ Impresionante. Mereció la

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »

3
www.pegi.info

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

¡LOCOS POR LOS PLÁTANOS!

NUEVOS NIVELES

Nuevos niveles
¡llenos de divertidos retos!

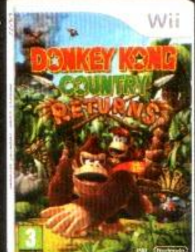
NUEVO MODO COOPERATIVO

Dos jugadores a la vez:
Donkey Kong y Diddy Kong.

NUEVOS MOVIMIENTOS

Nuevos movimientos
con el poder del Mando de Wii.

RESPONDE A LA LLAMADA DE LA SELVA CON WII



Donkey Kong y Diddy Kong han vuelto y están preparados para vivir la aventura de su vida. Explora increíbles mundos mientras recoges plátanos, acabas con los villanos y te dedicas a hacer monerías por la selva. Y cuando las cosas se pongan serias... ¡demuestra quién es el rey de la jungla!

A LA VENTA 3 DE DICIEMBRE

Nintendo







MARIO INAUGURA LA PRIMERA AVENIDA CON SU NOMBRE... ¡EN ZARAGOZA!

El barrio zaragozano de Arcosur va a ser una especie de Meca para los jugones . Muchas de sus calles van a tener nombres de videojuegos, como la de «Tetris» o «Fantasía Final». La Avenida de Super Mario Bros. fue inaugurada por el fontanero el 6 de noviembre. Los pisos aún no están listos para ir a vivir... ¡Pero nos encantaría mudarnos!

Lo que dice la prensa...

20 Minutos, 12 de noviembre

"Una web oficial de Cuba ha criticado el juego «Call of Duty: Blacks Ops» porque permite a los jugadores "asesinar" a Fidel Castro".

HC: Si los de la web jugaran se enterarían de lo que pasa de verdad con Fidel en el juego. Ah, y es «BLACK ops», en singular. ¿Por qué se equivoca todo el mundo con eso?

El País, 15 de noviembre

"Kudo Tsunoda trabajó en Electronic Arts, donde dirigió la división de juegos EA Chicago, responsable de «Gears of War 2»."

HC: Kudo trabajó en EA, pero... ¿que esa compañía hizo «Gears»? Aaay, alguien no ha mirado bien en Google...

LA POLÉMICA DEL MES

¿Qué sistema preferís, ¿Kinect o PlayStation Move?

Los dos aparatos ya están en la calle y han mostrado sus capacidades y línea de juegos. La guerra ha empezado: ¿cuál de los dos es mejor?

Move



Gustavo Acero
Colaborador de Hobby Consolas

No eres el mando, pero mandas tú

Está muy bien soñar con el mañana, utópico Borja, e imaginar todo lo que Kinect puede dar de sí, pero eso es justo lo que hemos hecho desde que fue anunciado y, de momento, sus prestaciones aún quedan lejos de lo que Microsoft ha estado prometiendo (¿alguien se acuerda de Milo?). Jugar a cosas como «Kinect Sports» nos transmite una sensación constante de "déjà Wii", más allá de la gracia de jugar sin mandos. Además, necesita un espacio más grande para jugar y eso puede ser un problema para muchos que no disponemos de un salón gigante. PS Move nos demuestra con una simple partida a «Buzz» lo que significa precisión, inmediatez, eficiencia... y un precio razonable.

Si nos ceñimos al presente, PS Move ofrece una experiencia realista, directa y palpable, que no entiende de "lags". Quizá resulte que eso de usar un mando para jugar no sea tan descabellado.

Kinect



Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

Una propuesta con más futuro

Ya lo sé Gustavo, sé que Kinect aún no ha demostrado todo lo que puede dar de sí, pero la auténtica realidad es que es un sistema mucho más evolucionado que PS Move, por eso su precio es más alto. El nuevo periférico de Sony no es más que una mezcla de lo que vimos hace años con EyeToy y el Wiimote de Nintendo. Kinect ofrece más posibilidades, como el reconocimiento de voz (que llegará en forma de parche descargable a España) o la eliminación total de mandos. Vale, lo de Milo parecía ciencia ficción, pero tiempo al tiempo, amigo Gustavo. Solo digo que esperemos a ver como se desarrollan ambos periféricos y ya veremos qué sistema explota mejor sus prestaciones.

La propuesta de Sony está mejor explotada ahora mismo, sobre todo porque es lo mismo que hemos visto en otras plataformas, pero Kinect tendrá muchas más posibilidades en el futuro.

Y tú ¿qué opinas?

pena ir a Madrid. Estaría bien moverla (ir de Sevilla a Madrid cada año cansa), pero apunta alto.
Gonzalo García

■ Estuvo muy bien para ser la primera. Esperemos que sea la primera de muchas. A mejorar: las compañías deberían dar más información sobre futuros juegos, pues muchos ya se encontraban en el mercado.
Mikel Flamarique

■ A mí me gustó, la verdad. Había bastantes cosas aunque era la primera edición. Se echaron de menos la 3DS y «Call of Duty», pero probar «Gran Turismo 5» y «Zelda» mereció la pena.
José Carlos Martínez

Y EL MES QUE VIENE:
¿OS HAN GUSTADO NUESTRAS GAFAS E IMÁGENES 3D?

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas
¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta camiseta junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Iván Mesa, Adrián Sobrado, David El Balsera, Marina Mascaró, Roberto Navarro, Pablo Orihuel, Íñigo Álvarez, Edvard Agv, Albert López, Francisco Arrocha, Iván Varón, Alberto Balongo, Fernando H, Rafael Baeza, Santiago Jiménez y Fernando Falcó.


12
www.pegi.info
¡DETÉN EL AVANCE DEL AMANECER OSCURO!
Detén el avance del amanecer oscuro.
Embárcate en una aventura épica.
Llama a tu Djinn para ganar la batalla.
Usa tus poderes para superar obstáculos.
¡Salva el mundo!
NINTENDO DS
Golden Sun
DARK DAWN
12
Forge
Nintendo
www.nintendo.es
NINTENDO DS
© 2010 Nintendo/CAMELOT. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Pro Evolution Soccer 2011	(PS3)	1	2
2	FIFA 11	(PS3)	2	2
3	F1 2010	(PS3)	3	2
4	Medal of Honor	(PS3)	-	1
5	FIFA 11	(PS2)	-	1
6	Wii Party	(Wii)	-	1
7	FIFA 11	(360)	4	2
8	Prof. Layton y el futuro...	(NDS)	-	1
9	Pro Evolution Soccer 2011	(PS2)	-	1
10	NBA 2K11	(PS3)	-	1



Pro Evolution Soccer 2011
Mano a mano, los dos juegos de fútbol más populares se están jugando el primer puesto entre los más vendidos. Parece que el título de Konami continúa venciendo por la mínima, pero aún queda mucho tiempo de juego.



F1 2010. La excelente temporada que ha hecho Alonso con Ferrari le está dando alas a este juego de carreras. Además el modo online resulta tan emocionante como lo ha sido esta temporada.



MEDAL OF HONOR. El "shooter" de EA consigue abrirse un hueco, a tiros, en una lista copada por los simuladores deportivos y de conducción. ¿Cómo aguantará la llegada de su máximo rival?

Por consolas

PS3
1. Pro Evol. Soccer 2011
2. FIFA 11
3. Formula 1 2010
4. Medal of Honor
5. NBA 2K11
6. Fallout New Vegas
7. Castlevania
8. Naruto Ultimate N.S. 2
9. WRC
10. Sports Champions

XBOX 360
1. FIFA 11
2. Pro Evol. Soccer 2011
3. Fable III
4. Formula 1 2010
5. Medal of Honor
6. Fallout New Vegas
7. Castlevania
8. NBA 2K11
9. Halo Reach
10. Naruto Ultimate N.S. 2

Wii
1. Wii Party
2. New Super Mario Bros
3. FIFA11
4. Super Mario Galaxy 2
5. Planet 51

NDS
1. Prof. Layton y futuro...
2. Planet 51
3. Art Academy
4. Bob Esponja
5. New Super Mario Bros

PSP
1. FIFA 11
2. Pro Evolution 2011
3. Spiderman 3
4. Code Lyoko
5. Kingdom Hearts

PS2
1. FIFA 11
2. Pro Evolution 2011
3. DBZ Tenkaichi 3
4. DBZ Infinite World
5. NBA 2K11

EN OTROS PAÍSES

En Japón
Del 24 al 31 de octubre — Datos cedidos por VGChartz

1. God Eater Burst (PSP)
2. World Soccer Winning Eleven 2011 (PS3)
3. Super Mario Collection Special... (Wii)
4. Pokemon Black / White (NDS)
5. Ougon no Taiyou: Shikkokunaru (NDS)
6. Keito no Kirby (Wii)
7. Fable III (XBOX 360)
8. Solatorobo: Sore kara Coda e (NDS)
9. Naruto Shippuden: Ultimate Ninja S. 2 (PS3)
10. Wii Party (Wii)



GOD EATER BURST. Los japoneses no se han resistido a esta versión mejorada (con nuevos niveles y modo online) del juego de acción que ya triunfó en PSP hace unos meses.

En EE.UU.
Del 23 al 30 de octubre — Datos cedidos por VGChartz

1. Fable III (Xbox 360)
2. Fallout New Vegas (Xbox 360)
3. Star Wars: The Force Unleashed II (Xbox 360)
4. Star Wars: The Force Unleashed II (PS3)
5. Just Dance 2 (Wii)
6. Medal of Honor (Xbox 360)
7. Wii Sports Resort (Wii)
8. Fallout New Vegas (PS3)
9. Wii Sports (Wii)
10. Rock Band 3 (Xbox 360)



FABLE III. Las perspectivas de convertirse en rey (aunque sea de un mundo fantástico) han convencido a nuestros colegas jugones del otro lado del Atlántico.

En Gran Bretaña
Del 31 de octubre al 6 de noviembre — Datos cedidos por Gamespress

1. Football Manager (PSP)
2. FIFA 11 (PS3, Xbox 360)
3. Fable III (Xbox 360)
4. Just Dance 2 (Wii)
5. Prof. Layton and the Lost Future (NDS)
6. New Super Mario Bros (Wii)
7. Fallout New Vegas (PS3, Xbox 360)
8. Medal of Honor (PS3, Xbox 360)
9. Star Wars Force Unleashed II (PS3, Xbox 360)
10. Los Sims 3 (PS3, Xbox 360)



FOOTBALL MANAGER. Aunque el fútbol inglés no tenga comparación con nuestra liga, no se puede negar que tienen mucha afición. Los dos juegos más vendidos, son "futboleros".

La cifra

7.000.000

UNIDADES DE CALL OF DUTY BLACK OPS SE HAN VENDIDO EL DÍA DEL LANZAMIENTO. ¡TODO UN RÉCORD!


12
www.pegi.info
DOMINA EL IMPERIO DE LOS MARES
FX
PC DVD ROM
FX INTERACTIVE
PATRICIAN IV
EL JUEGO EN ACCIÓN. BUSCA "PATRICIAN IV FX" YouTube
PATRICIAN IV
IMPERIO DE LOS MARES
DESCUBRE EN FXINTERACTIVE.COM TODAS LAS NOVEDADES DE PATRICIAN IV
TOTALMENTE EN ESPAÑOL
EXCLUSIVAMENTE PARA TU ORDENADOR
EDICIÓN FX REMASTERIZADA
kalypso
GAMING MINDS
Desarrollado por Gaming Minds. © Kalypso Media. Todos los derechos reservados.

PRÓXIMO LANZAMIENTO – PS3 Y XBOX 360

El regreso del caballero oscuro

En otoño de 2011 nos volveremos a enfundar el traje del hombre murciélago para visitar Arkham City, secuela de uno de los juegos más sorprendentes del año pasado.





SERÁ MUY FIEL A LOS COMICS y reflejará el lado más oscuro y vengativo del hombre murciélago.

← BATMAN

De día es el excéntrico millonario Bruce Wayne, pero por la noche se convierte en un justiciero, armado con el equipo más sofisticado y disfrazado de murciélago.

Tras el éxito de «Batman Arkham Asylum», y su edición "Game of the Year", Warner Bros. nos brinda nuevos detalles sobre su secuela, «Arkham City», que está prevista para otoño del año próximo. El juego nos permitirá **guiar a Batman por los barrios bajos de Gotham,** que han sido acordonados por las autoridades y convertidos en una prisión. Allí tendremos que utilizar la visión del detective **para enfrentarnos a nuevos enemigos (como Dos Caras o Mr Freeze),** resolver más acertijos del Enigma y rescatar a la exhuberante Catwoman, que ha sido tomada como rehén. **También se ha confirmado el regreso del Joker y de su novia Harley Quinn,** dos de nuestros principales enemigos en la aventura original.

Tendremos a nuestra disposición nuevos gadgets (de momento se han desvelado las bombas de humo y un dispositivo de seguimiento) y mucha más libertad de acción. Otro de los cambios más interesantes será **la nueva visión de Batman:** en lugar de imitar los rayos X, tendrá un estilo de realidad aumentada, que nos pondrá las cosas un poco más difíciles. Muy pronto os desvelaremos nuevos detalles sobre esta bat-secuela, pero por ahora tendréis que conformaros con admirar estas primeras imágenes.

LANZAMIENTO – PLAYSTATION 3

¡Semáforos en verde!

Jugar a Gran Turismo 5 ya es posible desde el día 24 de noviembre.

Si todo ha ido según lo esperado, cuando leáis estas líneas por fin estará a la venta «Gran Turismo 5» (hay tres ediciones disponibles: normal, coleccionista y Signature). Aunque Sony no nos ha adelantado una copia del juego a tiempo de poder incluir el análisis en este número, lo encontraréis sin falta en la revista del mes que viene. ¡A ver si esta vez es la buena!



NOTICIAS BREVES



LA NUEVA TEMPORADA DE MOTO GP

Coincidiendo con el gran premio de motociclismo de Cheste, que ha cerrado la temporada, Capcom anunció el desarrollo de **«Moto GP 10/11»** para PS3 y Xbox 360. El juego aparecerá en marzo de 2011 y contará con un sistema de ayudas personalizadas, además de la licencia oficial de todos los pilotos y escuderías de ambas temporadas.

PELEAS ANIMADAS EN TRES DIMENSIONES

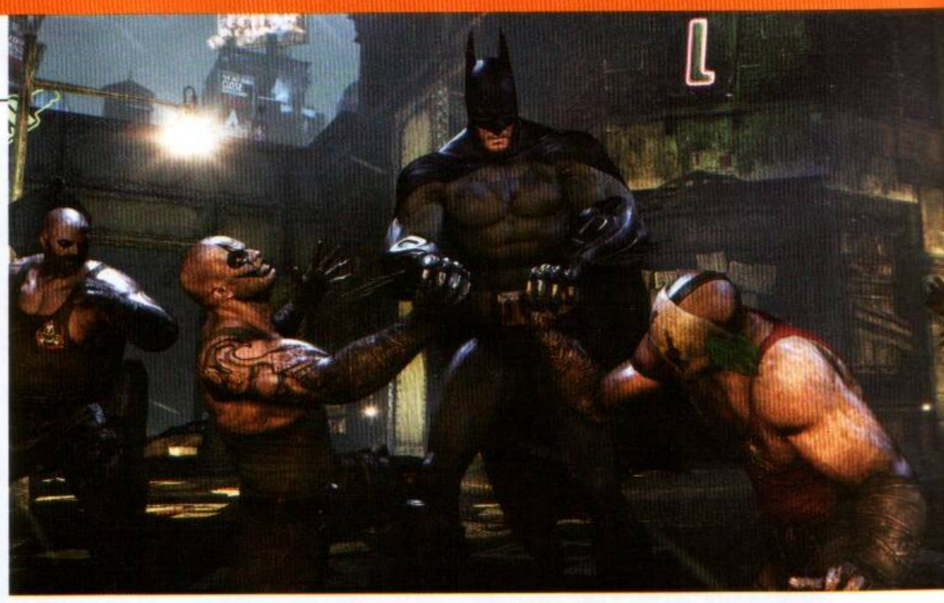
Cartoon Network acaba de anunciar el lanzamiento de un juego de lucha, al estilo de «Super Smash Bros» con sus principales personajes. Este título, que primero saldrá en 3DS y después en PS3, Xbox 360 y Wii, contará con la aparición estelar de Ben 10, Samurai Jack, Dexter, las Supernenas, Billy y Mandy entre otros héroes animados.

UN FICHAJE ESTRELLA

Patrice Désilets, el creador de la saga **«Assassin´s Creed»**, y cuyo trabajo también hemos podido disfrutar en



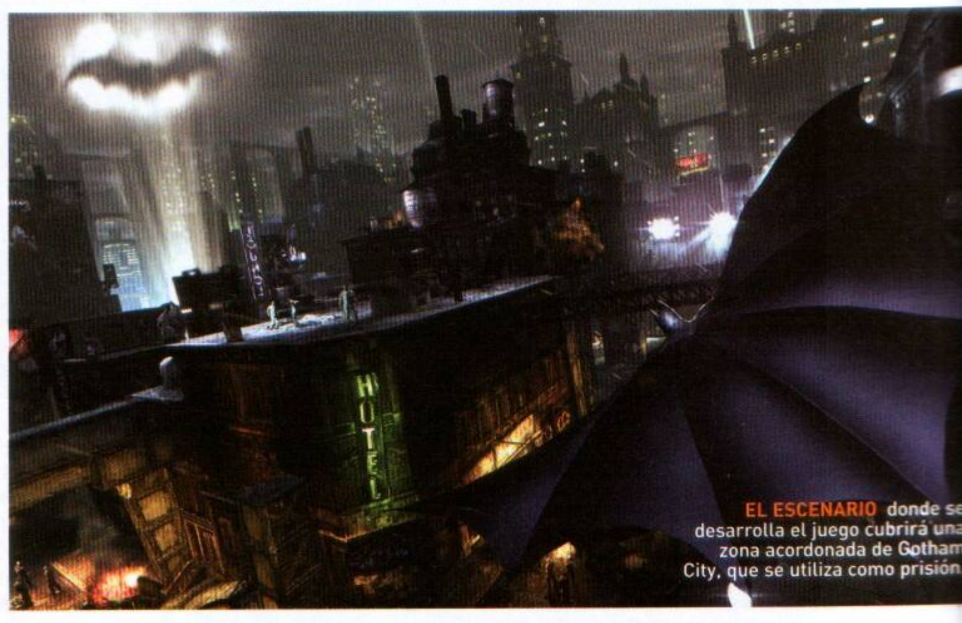
LA INFILTRACIÓN será nuestro primer recurso, aunque podemos utilizar nuestros puños para derrotar a los criminales.



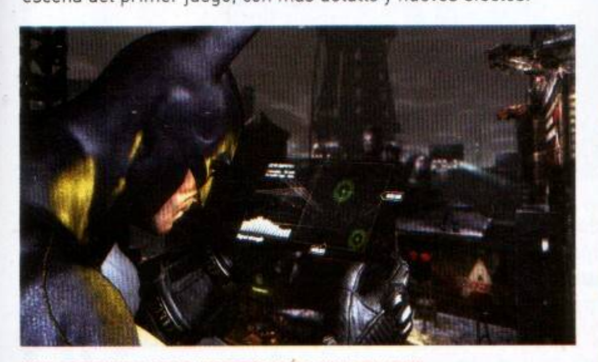
BATMAN SE ENFRENTARÁ A ENEMIGOS del primer juego, como el Joker o Harley Quinn, junto a nuevos fichajes, como Mr. Freeze, Dos Caras y Tania Al Ghul. También regresan los acertijos del enigma.



EL APARTADO VISUAL aprovechará la sensacional puesta en escena del primer juego, con más detalle y nuevos efectos.



EL ESCENARIO donde se desarrolla el juego cubrirá una zona acordonada de Gotham City, que se utiliza como prisión.



TENDREMOS LOS GADGETS MÁS AVANZADOS, como un dispositivo de seguimiento y las clásicas bombas de humo.

«Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo» ha pasado a formar parte de THQ. Tras abandonar las filas de Ubisoft, Désilets será el encargado de dirigir un nuevo estudio de desarrollo con sede en Montreal. Aún no se han revelado sus primeros proyectos.

KEIJI INAFUNE ABANDONA CAPCOM

Seguro que su nombre os suena, porque está detrás de proyectos como «Dead Rising», «Lost Planet», «Megaman» u «Onimusha». Después de una larga carrera de 23 años en Capcom, el jefe de diseño y desarrollo de la compañía ha decidido dimitir. El principal motivo han sido los resultados económicos que han arrojado recientes títulos de la compañía como **«Lost Planet 2»**.

VUELVE LA FUERZA... A TUS PIEZAS DE LEGO

La combinación de Lego y Star Wars se ha convertido en garantía de éxito. Por eso no nos extraña el anuncio de **«Lego Star Wars III: The Clone Wars»** para primavera del año próximo. El juego cubrirá los hechos y personajes que hemos visto en la serie de "Las Guerras Clon" y tendrá 20 niveles y más de 40 fases de bonus.

REBAJA – PSP

Más pequeña, más ligera... y más barata

PSPGo baja a 179,99 €, y además incluye 10 juegos de regalo.

Desde el pasado 27 de octubre ya es posible adquirir PSPGo por tan solo 179,99 €. Además, aquellos que la compréis antes del 31 de enero de 2011 podréis descargar un tema de PSN que os dará acceso a 10 juegos gratis, entre los que se encuentran joyas del calibre de «Gran Turismo», «Assassin´s Creed Bloodlines» o «Little Big Planet». ¿A qué esperáis?



ENTREVISTA – XBOX 360

"El mayor desafío de Kinect es cómo hacer juegos"

Kudo Tsunoda, director artístico de Kinect, visitó España con motivo de su lanzamiento. Nosotros le entrevistamos en la Casa Kinect.

El principal responsable de Kinect nos atendió durante el evento que celebraba su lanzamiento en España, y nos aclaró todas estas cuestiones:

¿Cómo nació la idea de Kinect?
Una de las mejores cosas de Xbox 360 es que desde que nació ha estado muy enfocada al juego, pero también hemos añadido funciones de entretenimiento. Cuando añades nuevas características también quieres nuevos sistemas de control que permitan a todo el mundo divertirse con todo ello sin que se sientan intimidados por el control. La idea original detrás de Kinect es que quienes usen Xbox 360, no importa su edad o su habilidad, sean capaces de divertirse, se sientan naturales y cómodos con la consola. Kinect se basa en cosas que la gente ya sabe hacer, como usar el cuerpo o la voz.

¿Desde cuándo habéis trabajado en Kinect?
Hemos estado desarrollando Kinect para Xbox 360 desde hace tres años, pero una de las cosas buenas de Microsoft es que contamos con unos laboratorios de investigación en los que los científicos trabajan constantemente. Cuando empezamos a darle vueltas a la idea de Kinect, hablamos con ellos y ya tenían tecnología para seguir el movimiento del cuerpo y el reconocimiento de la voz, que eran cosas que nos interesaban. ¡Llevaban trabajando en ellas desde hacía diez años!

¿Cuál ha sido la mayor dificultad que habéis resuelto con Kinect?
Es cierto que las innovaciones que hemos traído a Kinect desde un punto de vista tecnológico no se pueden encontrar en ningún otro sistema en el mundo. Sin embargo, el desafío más interesante ha sido cambiar la aproximación sobre cómo hacemos juegos ahora. Los diseñadores en el pasado se han centrado en crear una experiencia que la gente tiene que jugar de una forma muy específica. Con Kinect cambia la manera de hacer juegos, porque puedes jugarlos a tu manera. El mayor reto es cómo diseñar un juego para que la gente pueda jugarlo realmente como quiera y les permita expresarse de una forma única.

"CUALQUIER JUEGO PUEDE FUNCIONAR BIEN EN KINECT"

¿Alguna anécdota que surgiese durante el proceso de desarrollo?
Le dejamos probar «Kinect Adventures» a un equipo de fútbol. En el minijuego "Carambola" todo el mundo tiende a darle a las bolas con las manos y a veces pone el cuerpo para bloquearlas, pero los miembros de este equipo lo que usaban eran los pies y la cabeza, porque es lo que usan en la vida real para jugar. Con esto me di cuenta que lo estábamos haciendo bien con Kinect, porque para ellos esa era la forma natural de jugar, y así lo hacían.

¿Es mejor crear nuevos sistemas de control que adaptar los existentes?
Pase lo que pase, las mejores experiencias en Kinect van a ser las que se creen específicamente para Kinect y estén basadas en esta tecnología, en lugar de coger un control diseñado para un mando y simplemente trasladarlo a Kinect. Cualquier tipo de juego se puede trasladar a Kinect si se crea desde cero para esta tecnología.

¿Entonces cómo crees que deberían ser juegos del estilo de «Call of Duty», por ejemplo, en Kinect?
Creo que cualquier juego puede funcionar bien en Kinect. Una de las mejores cosas de Xbox 360 y Kinect es cuánto apoyo tenemos de otros desarrolladores; están entusiasmados con la tecnología y cómo se crean los juegos. Ahí fuera hay equipos dedicados a los "shooters" subjetivos del tipo «Call of Duty» o «Halo», y serán ellos los que imaginen la mejor forma de hacerlo.

¿Qué le dirías a la gente que opina que los primeros juegos de Kinect son para jugadores ocasionales?
Es complicado, porque no hay ninguna definición de lo que es un juego "hardcore" o "casual". Creo que las cosas que les encantan a los más jugones son las que están basadas en las habilidades, en las que cuanto más juegas, mejor eres. Y esas son las características que nos hemos empeñado en introducir en los juegos de Kinect.

¿Qué franquicias te gustaría ver en Kinect?
Desde que era pequeño siempre he sido un enorme fan de Star Wars, siempre he soñado en meterme dentro de una película, sentirme realmente como un jedi y hacer las cosas que hacen los jedis. Por primera vez con Kinect se está creando un juego de Star Wars que hará realidad esa fantasía de todo el mundo.

¿Y cuál es su título de lanzamiento preferido de Kinect?
Mi juego favorito es «Kinectimals». Es una gran experiencia que te permite criar felinos en un modo historia que llega a tener unas 20 horas de duración. Pero lo realmente interesante de este título es que es la primera vez que un videojuego permite crear una relación genuina con un personaje dentro del videojuego. ¡Te sientes verdaderamente unido a tu animal!



KUDO TSUNODA
Antes de trabajar con Kinect estuvo implicado en el desarrollo de las sagas de lucha «Def Jam» y «Fight Night» en EA.

PRIMER CONTACTO – PS3 Y XBOX 360

El rol más purista se adapta a las consolas

El juego con más dragones por metro cuadrado, Dragon Age II, volverá en enero.

Ya hemos podido probar «Dragon Age II», una de las secuelas más esperadas por los "roleros". En ella nos pondremos en la piel de Garret, un refugiado que con el paso de los años (transcurrirán 10 dentro del juego) se convertirá en campeón de su mundo. Los combates se van a adaptar al estilo de las consolas (como hicieron desde BioWare con «Mass Effect 2»), por lo que los ataques se realizarán en tiempo real, aunque aún podamos pausar la acción para elegir nuestro movimiento y así mantener el componente estratégico. El regreso de los dragones no tardará, porque el juego saldrá en enero. *



ISABELA será una de las acompañantes del protagonista. Es tan hábil con las dagas y los cuchillos como con su afilada lengua, que usará para insultar a los malos.

PRÓXIMO LANZAMIENTO – PS3 Y XBOX 360

Ibiza, el nuevo paraíso de la conducción

Test Drive Unlimited 2 arrancará durante los primeros meses de 2011

«Test Drive Unlimited» fue de los primeros juegos de conducción en apostar por un mundo abierto, y su secuela, que llegará en los próximos meses, estará ambientada en Ibiza (recreada con todo lujo de detalles y 3.000 km de carreteras). Ya juguemos en solitario u online, podremos manejar desde utilitarios hasta coches de lujo. *



LA PERSONALIZACIÓN nos permitirá modificar los apartados mecánicos y estéticos del coche.



¿Sabes qué...

personaje produce mejoras en diferentes áreas del cerebro a los usuarios que prueban sus juegos?

RESPUESTA EN LA PÁGINA 26 »



en voz baja

por javier abad

→Hola amigos, ¿habéis decidido ya qué juego va a caer en Navidad? Los grandes títulos del final del año ya están aquí, así que es hora de ver los que vienen después, aunque sea a través de los rumores que se escuchan por ahí. Un ejemplo es la saga **«Call of Duty»**, porque con «Black Ops» ya en la calle, muchos apuestan a que la próxima entrega, a cargo de Sledgehammer, **estará protagonizada por marines espaciales y situada en el futuro.**

→Para alegría de los fans del motor que jueguen a Xbox 360, otra saga que quizá dé que hablar en los próximos meses es **«Project Gotham Racing»**: se oye por ahí que Microsoft anda buscando por Europa **un equipo que desarrolle una nueva entrega** de su "racer".

→La consola **3DS** es una máquina de generar rumores, y aquí va una muestra: quizá **Rare tenga algo en desarrollo** para la nueva portátil de Nintendo... aunque el estudio pertenece a Microsoft.

→Hoy os dejo con una imagen que ha dado mucho que hablar: se supone que pertenece al **PlayStation Phone, un teléfono de Sony Ericsson destinado a suceder a PSP.** Se dice que usará el sistema operativo Android y tendrá un sistema de descarga online de juegos. Parece bastante real, ¿verdad?



EL PS PHONE podría ser finalmente el aparato que suceda a la actual PSP.

PRIMER CONTACTO – PS3 Y XBOX 360

Quemando asfalto por diversión

Ya hemos dado unas vueltecitas, a 200 Km/h, en el nuevo Need for Speed Shift 2 Unleashed, y os lo contamos todo.

La saga «Shift» tendrá una nueva secuela la próxima primavera. Nosotros ya hemos podido jugarlo y mantendrá la mezcla entre arcade y simulación, alejada de las persecuciones policiales, que hizo de la primera entrega un gran juego.

Aquí correremos en circuitos reales como Suzuka (otros serán inventados en ciudades como Shangai) y tendrá la licencia oficial de la GT3, aunque sus creadores nos aseguraron que no habrá muchos coches reales, pues su intención es centrar el título en lo jugable, más que en las licencias. Las sensaciones al probarlo son muy positivas, con una conducción bastante realista, daños en las carrocerías y la presencia de la red social Autolog que nos mantiene en contacto con nuestros amigos y la comunidad «Shift».



EL APARTADO TÉCNICO tiene una pinta tremenda. Durante las partidas vimos choques espectaculares, reflejos en las carrocerías, o efectos climáticos.

¡Qué flash!

"La tecnología estereoscópica 3D parece más un experimento científico que algo que vaya a tener éxito en el mercado de masas. La gente simplemente no tiene televisores compatibles con los sistemas en 3D."



PHIL SPENCER,
Vicepresidente de Microsoft Game Studios



CONCURSO – NINTENDO

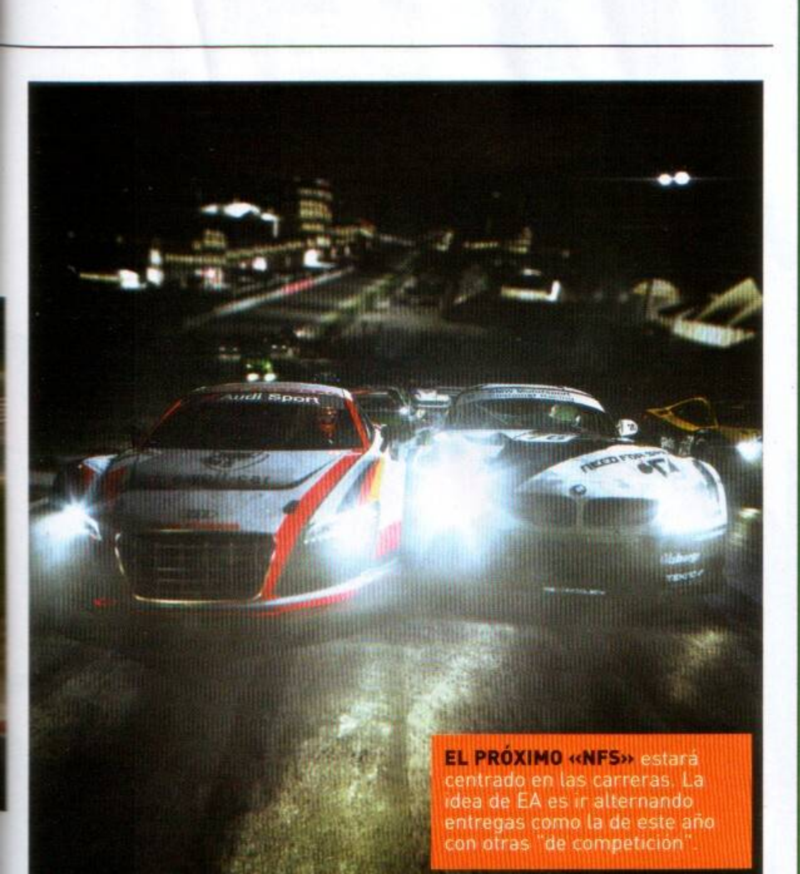
¿Quieres ser el campeón de los juegos de Mario?

Participa en el torneo 25 horas con Mario, que se celebrará en Madrid en diciembre.

Dentro de muy poco, los mejores jugadores de «New Super Mario Bros», «Super Mario Kart Wii» y «Super Smash Bros Brawl» se verán las caras en el concurso "25 horas con Mario" que organiza Nintendo. Este torneo se celebrará en Madrid el próximo 11 de diciembre, y las bases se irán publicando en la página **www.25horasconmario.com** y en su perfil de Facebook. No dejéis de visitarlo, porque podéis ganar suculentos premios, como consolas, juegos y miles de euros.



LAS BASES DEL CONCURSO se pueden encontrar en **www.25horasconmario.com**



EL PRÓXIMO «NFS» estará centrado en las carreras. La idea de EA es ir alternando entregas como la de este año con otras "de competición".

NUEVOS DATOS – PS3 Y XBOX 360

Descubre el rostro de los criminales

Rockstar nos presenta L.A. Noire con un tráiler de auténtico "cine negro".

Hablar de un título de Rockstar es hablar de calidad. Si no nos creéis, entrad en **www.hobbynews.es** y mirad el nuevo trailer de «L.A. Noire». El juego nos pondrá en la piel del agente Cole Phelps, "interpretado" por el actor Aaron Stanton, de "Mad Men". Es un detective que tendrá que resolver unos misteriosos asesinatos buscando pistas e interrogando a sospechosos. Y lo mejor es que podremos saber si dicen la verdad o no, porque aseguran que el sistema de expresiones faciales será el más avanzado que se haya creado para un juego. Saldrá en primavera.



LA CIUDAD DE LOS ANGELES en 1947, la edad dorada de Hollywood, será el marco para esta aventura de cine negro.

¡El Profesor Layton!

Un estudio ha demostrado que resolver los puzles de sus juegos mejora áreas relacionadas con la actividad cognitiva.

NUEVO JUEGO – NINTENDO 3DS

La ley del más perspicaz

Los dos cerebros más prodigiosos, unidos en Profesor Layton vs Phoenix Wright.

La colaboración entre Level-5 y Capcom dará como resultado un nuevo juego para 3DS protagonizado "a pachas" por el Profesor Layton y el abogado Phoenix Wright. Ambos personajes serán transportados a una ciudad medieval llamada Laberinto, donde la caza de brujas y la extraña figura del cuentacuentos, un personaje capaz de alterar la realidad con las ficciones que escribe, les obligarán a resolver montones de puzles uniendo sus mentes.



PHOENIX defenderá a una joven acusada de brujería mientras Layton trata de resolver el misterio alrededor del cuentacuentos, aunque ambos colaborarán todo el tiempo.



HABRÁ CAMEOS DE PERSONAJES DE AMBAS SAGAS como Luke, el simpático aprendiz de Layton, o Maya Fey, la medium y ayudante de Phoenix, entre otros.

FUTUROS LANZAMIENTOS

Los juegos más potentes para los próximos meses

KINGDOM HEARTS

LA NUEVA ENTREGA PARA DS aparecerá a mediados de enero, y todos los fans nos estamos frotando las manos con impaciencia.

JUEGO	CONSOLA	GÉNERO	FECHA
★ Gran Turismo 5	PS3	Velocidad	24 de noviembre
Skyscraper	Wii	Disparos	24 de noviembre
Tron Evolution	PS3, Xbox 360	Aventura	24 de noviembre
Def Jam Rapstar	PS3, Xbox 360	Musical	25 de noviembre
Michael Jackson The Experience	Wii	Musical	25 de noviembre
Monopoly Streets	PS3, Xbox 360, Wii	Varios	25 de noviembre
Raving Rabbids Regreso al pasado	Wii	Varios	25 de noviembre
Call of Duty Black Ops	Wii	Shoot´em up	26 de noviembre
Epic Mickey	Wii	Plataformas	26 de noviembre
Football Manager	PSP	Estrategia	26 de noviembre
Hot Wheels 2010	Wii	Velocidad	26 de noviembre
Majin and the Forsaken King...	PS3, Xbox 360	Aventura	26 de noviembre
Megamind	PS3, Xbox 360, Wii	Aventura	26 de noviembre
Nail´d	PS3, Xbox 360	Velocidad	26 de noviembre
Pac Man Party	Wii	Varios	26 de noviembre
Red Dead Undead Nightmare	PS3, Xbox 360	Aventura	26 de noviembre
Splatterhouse	PS3, Xbox 360	Acción	26 de noviembre
Tron Battle Grid	Wii	Acción	26 de noviembre
Two Worlds II	PS3, Xbox 360	Rol	26 de noviembre
Worms Battle Island	Wii	Estrategia	26 de noviembre
The Sly Collection	PS3	Plataformas	2 de diciembre
Donkey Kong Country Returns	Wii	Plataformas	3 de diciembre
Kingdom Hearts RE Coded	NDS	Rol	17 de enero
Homefront	PS3, Xbox 360	Shoot´em up	15 de febrero
★ Marvel vs Capcom 3	PS3, Xbox 360	Lucha	18 de febrero

P Precio reducido ★ **NUEVA FECHA**

NOTA: Las fechas que aparecen en esta lista son las que nos han proporcionado las distribuidoras hasta el cierre de este número. Los posibles cambios que puedan sufrir en las próximas semanas serán convenientemente actualizados en el siguiente número de la revista.

INTERNET ONLINE

Licencia para jugar en internet

Vodafone ha lanzado una oferta exclusiva según la cual devolverá 30 euros a todos los usuarios de su servicio ADSL que hayan comprado «007 Goldeneye» para Wii a partir del pasado 5 de noviembre.

Gameloft se vuelca con PSN

Esta desarrolladora acaba de anunciar tres nuevos títulos descargables para PS3, que además será compatibles con PS Move. El primero de ellos será «Modern Combat Domination», un "shooter" en primera persona enfocado al multijugador para 16. Los otros dos serán un juego de rol en perspectiva cenital, que responde al nombre de «Dungeon Hunter: Alliance» y el puzle «Blokus».

El DLC llega a New Vegas

Ya se conoce la fecha del primer contenido descargable (de los dos previstos) para «Fallout New Vegas». Llegará a finales del próximo mes de diciembre, y por el momento será exclusivo para Xbox 360. Bethesda Softworks no ha querido revelar nada más acerca de estas descargas adicionales, aunque sí ha garantizado que tendrán la misma calidad que las descargas que se publicaron hace dos años para «Fallout 3».

Se buscan ideas para un videojuego

El próximo 12 de diciembre concluye el plazo para presentar trabajos en la nueva edición de PlayOff, organizado por Gametopia. Se trata de un concurso que valora las ideas sobre videojuegos, y que cuenta con el respaldo de ESNE, Xbox 360, FX interactive, Ardistel y Vive la LIVE. Podéis encontrar las bases de la convocatoria en su página web oficial: **www.gametopia.es/playoff.** ¡Daos prisa para enviar vuestro trabajo!

WEB DE MODA

http://apps.facebook.com/ghostofsparta

¿Os creéis a la altura del mismísimo Kratos, el protagonista de «God of War»? Pues ahora lo podéis demostrar. Basta tomar una foto y editarla con esta aplicación de Facebook.



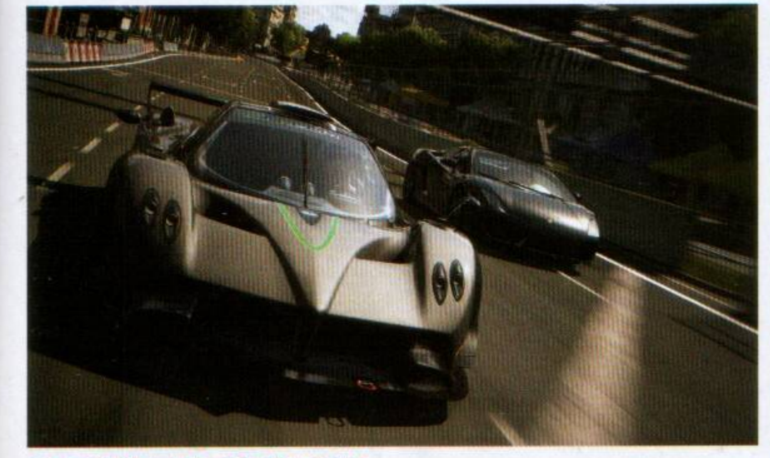
Otras webs recomendadas:

- http://apps.facebook.com/goldeneyegame/
- www.callofduty.com/blackops?path=blackops
- www.gran-turismo.com/


nail'd™
SOLO EL LATIDO
DE TU CORAZÓN
IRÁ MÁS RÁPIDO
Música de Slipknot,
Queens of the Stone Age
y muchos más artistas.
12
www.pegi.info
DEEP SILVER
TECHLAND
PC
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
© Copyright Techland 2010. Published 2010 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
"PlayStation", "PS3", „PS3" and „ „ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Subject to change.

LLEGA LA ERA 3D

El salto a las tres dimensiones ya ha llegado a los videojuegos, pero seguro que muchos os hacéis la misma pregunta: ¿como se ven los juegos en 3D? Tranquilos, con este reportaje os haréis una idea muy aproximada de lo que será esta alucinante experiencia con las espectaculares imágenes de los cuatro juegos más destacados que aplicarán esta tecnología.



GRAN TURISMO 5



KILLZONE 3



CALL OF DUTY BLACK OPS



CRYSIS 2




¡Y AHORA PONTE LAS ...Y ALUCINA!




AMG

GRAN TURISMO 5

GRAN TURISMO 5

KILLZONE 3 KILLZONE 3 KILLZONE 3

KILLZONE 3 KI ONE 3 KILLZONE

CALL OF DUTY BLACK OPS

CALL OF DUT

Y BLACK OPS CALL OF DUTY BLACK OPS

CRYSIS 2 CRYSIS 2 CRYSIS 2 CRY

S 2 CRYSIS 2 CRYSIS 2 CRYSIS 2



LO QUE DEBES SABER

- **Género:** Shooter en primera persona
- **Lanzamiento:** 25 de marzo de 2011
- **Consolas para las que sale:** PS3 y Xbox 360
- **Desarrolladores:** Crytek Frankfurt (Modo historia). Y Crytek UK (Modo multijugador)
- **Antecedentes:** «Crysis» apareció en 2007 y se ha convertido en uno de los shooters más prestigiosos de todo el catálogo de PC.



YA HEMOS PROBADO EL ALUCINANTE CRYSIS 2

ASÍ LUCHA EL SOLDADO DEL FUTURO

Se apaga la luz en la sede de Crytek en Frankfurt. En la sala apenas hay veinte periodistas de todo el mundo, que aguantamos la respiración mientras en una pantalla gigante contemplamos los restos de Nueva York tras la invasión alienígena. El destino de la humanidad descansa sobre nuestros hombros... y los poderes del nanotraje.

En 2023, tres años después de la invasión, Alcatraz es el único hombre capaz de plantar cara a las fuerzas extraterrestres. El productor de «Crysis 2», Cevat Yerli, nos explica por qué: **"Alcatraz puede utilizar todo tipo de fusiles y pistolas, pero su arma definitiva es el nanotraje"**. Se refiere a una armadura futurista, construida con una fibra de propiedades cambiantes. **"Nos brinda protección, camuflaje óptico y velocidad"** aclara, mientras demuestra todas estas posibilidades en la consola, **"y también podemos ver diferentes espectros de luz, como un depredador, o levantar coches y barricadas gracias a nuestra fuerza extra"**.

Pero este dispositivo no es el único que va a revolucionar el panorama de los disparos en primera persona. Según Yerli, **"Crysis 2 será un sandbox de pasillos"**, es decir, que tendremos libertad para escoger nuestro punto de ataque, pilotar vehículos o cambiar de estilo (desde la confrontación directa a la infiltración) aunque el escenario se encuentra más limitado. Para que podamos comprobarlo, jugamos uno de los primeros niveles del juego, llamado "Semper Fi or Die".

En este escenario, tenemos que atravesar los restos de Manhattan (lo que sus creadores han denominado "belleza catastrófica") acompañando a unos marines hasta un punto de reunión. Lo primero que nos llama la atención es el impresionante nivel de detalle: edificios derruidos, restos de la Estatua de la Libertad, un río corriendo bajo un tren destrozado... **"Al tratarse de un desarrollo para consola"** nos explica Yerli **"tenemos que mostrar escenarios más equilibrados y dinámicos, que se vean así de bien en cualquier máquina, no es como un PC, cuya potencia se puede aumentar"**. Y entonces nos armamos por primera vez: se trata de un SCAR que se puede modificar (en tiempo real) con miras telescópicas, cargadores extra o lanzagranadas.

→EN NUESTRO PRIMER COMBATE CON LOS ALIENS, distintos miembros de Crytek se nos acercan y nos sugieren que cambiemos de táctica: bien utilizar la cobertura (como en «Gears of War») activar el blindaje y acribillar a nuestros enemigos con un arma de posición o volvernos invisibles y acabar con ellos de un modo silencioso. El productor del juego también nos explica que ▶▶

"durante el desarrollo recogemos piezas de nanotecnología que sirven para mejorar las habilidades del traje", es más, defiende que con la suficiente habilidad sería posible pasarse el juego sin necesidad de disparar, sólo utilizando la armadura. Nosotros no estamos preparados todavía, así que vaciamos unos cuantos cargadores contra los durísimos "stalker" que nos cortan el paso y nos metemos en uno de los edificios. En este punto, comenzamos a sentirnos más cómodos con el traje. Damos una patada a un coche y aplastamos a dos centinelas para, a continuación, derribar una de las naves invasoras con un lanzacohetes.

El ritmo va aumentando poco a poco: los enemigos son cada vez más numerosos, y los escenarios se destruyen de manera imprevisible. Por suerte, alcanzamos una zona asfaltada, donde podemos tomar un vehículo acorazado (con una perspectiva externa) y continuar nuestro camino. Lamentablemente, la pantalla se funde a negro, y es el propio Cevat Yerli quien nos indica que por el momento no nos pueden mostrar nada más. Sin embargo, sí que podemos arrancarle algunos secretos sobre el desarrollo, como la posibilidad de visitar la colmena alienígena o la inclusión de "momentos épicos". ¿A qué se refiere? Cuando le preguntamos si incluirá enemigos mastodónticos, del tamaño de los que aparecen en «Resistance», se sonríe, asiente y repite: **"no puedo confirmar nada aún"**.

PERO NUESTRA EXPERIENCIA CON «CRYSIS 2» no ha hecho sino empezar. También podemos probar el multijugador online para 12 jugadores, y charlar con el responsable de este modo, Hasit Zala. Una de las cosas que más valora es **"la experiencia que hemos adquirido desarrollando grandes títulos multijugador para consola"** ya que este equipo, de 70 miembros, está formado por gente de Free Radical, creadores de la saga «TimeSpliters». Nosotros sólo hemos probado dos de los seis modos (con 8 variantes) que tendrá el juego final. La batalla por equipos no es muy innovadora, pero "crash site" nos invita a custodiar las lanzaderas alienígenas que



EN PRIMERA PERSONA tendremos que repeler una invasión extraterrestre. Podemos armarnos hasta los dientes, pero nuestra principal ventaja será el poderoso nanotraje.



TENDREMOS MUCHA LIBERTAD de acción, casi como en un "sandbox" y también podemos tomar vehículos militares para movernos por los escenarios.



LOS PODERES DEL NANOTRAJE

Os presentamos a Alcatraz, el soldado que puede desequilibrar la balanza en la guerra contra los invasores. Sin embargo su arma más temible no es ningún lanzacohetes (que también los hay) sino este traje de propiedades alucinantes, que se adapta a cualquier forma de combatir. ¿Preferís el enfrentamiento directo o el sigilo?



EL BLINDAJE Y EL CAMUFLAJE óptico nos permiten afrontar los niveles de formas muy diferentes, se activan con L y R. Su uso es limitado y depende de una barra de energía.

LA VISIÓN TÉRMICA y ultravioleta nos permite detectar a nuestros enemigos en cualquier entorno. También en los modos multijugador online.



EL ARMA se puede modificar en tiempo real con miras telescópicas, lanzagranadas y nuevos tipos de munición. Son modelos reales, como el SCAR que aparece en esta pantalla.

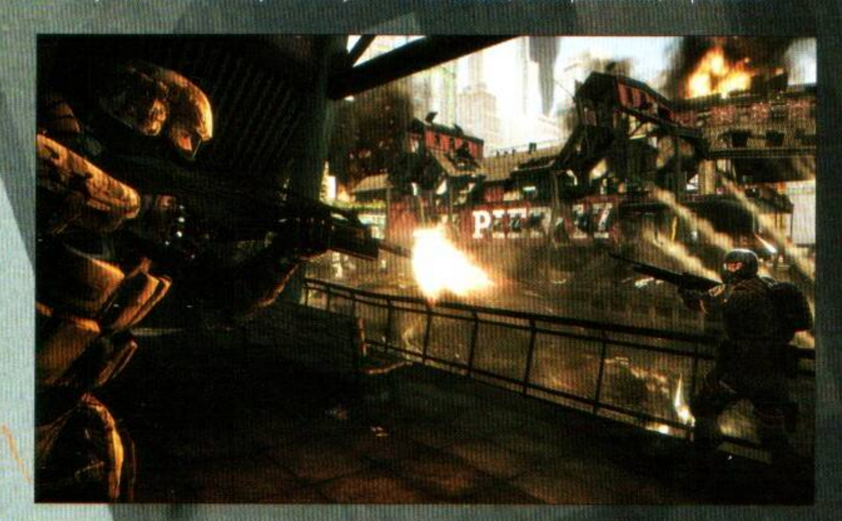


PODEMOS SALTAR desde grandes alturas y generar una onda expansiva que dañe a los enemigos que se encuentran alrededor.

LA FUERZA Y VELOCIDAD también aumentan a medida que conseguimos nuevas piezas de nanotecnología, que dejan caer nuestros enemigos al ser eliminados.



EL APARTADO VISUAL es uno de los mayores atractivos del juego. Los escenarios se destruyen, la física es muy realista y el nivel de detalle, como podéis ver, impresiona.



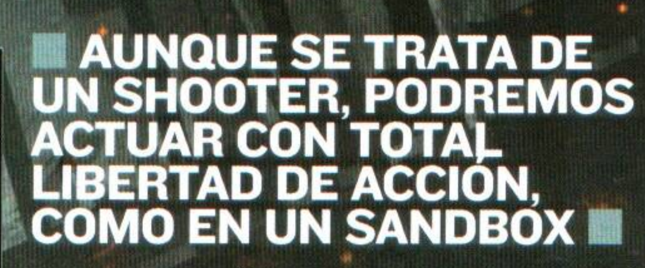


UN PASEO POR LAS RUINAS DE NUEVA YORK

La belleza catastrófica

Aquí os adelantamos algunos de los diseños que se están usando para modelar la ciudad de Nueva York. Estos escenarios estarán "vivos", con edificios que se derrumbarán cuando nos acerquemos, corrimientos de tierra e incluso tsunamis que inundarán los puntos más emblemáticos de La Gran Manzana.







AUNQUE SE TRATA DE UN SHOOTER, PODREMOS ACTUAR CON TOTAL LIBERTAD DE ACCIÓN, COMO EN UN SANDBOX

"AVATAR" DE LOS JUEGOS

También pudimos ver una muestra del juego en tres dimensiones. En Crytek, quieren que este juego sea **"el Avatar de los juegos en 3D"**, por eso han adaptado el juego a esta tecnología sin ningún tipo de pérdida: **"el juego se mantendrá a una resolución de 1080p y con una tasa de frames constante"**. Nosotros pudimos ver dos versiones; antes del E3, se trabajó **"dándole profundidad hacia el fondo de la pantalla"**, aunque en la versión final **"se proyectan los elementos hacia fuera, lo que le hace más espectacular"**. Razón no les falta: nos quedamos boquiabiertos.

LOS NIVELES SON MUY AMPLIOS y recrean desde las principales calles de Manhattan a los túneles de una colmena extraterrestre.

van cayendo desde el cielo en puntos aleatorios del mapa. Zala se llena la boca con las impresionantes cifras del juego: **"tendrá 21 módulos y tres ventajas para personalizar el traje, 50 rangos, con 142 misiones individuales y 256 chapas de identificación coleccionables"**. Y todo esto, respetando el concepto básico de utilizar el traje como nuestro arma principal.

Lo más interesante, según él, **"es conservar la intensidad del modo historia, y la libertad de un sandbox"**, por eso han decidido eliminar el modo cooperativo, y limitar la personalización: **"no se puede modificar el aspecto de los soldados, pero sus habilidades mejorarán dependiendo del uso que hagamos de ellas"**. Por ejemplo, dos jugadores podrán recibir el mismo aumento de experiencia, aunque en un caso mejoren los escudos (si ha luchado de forma directa) o el camuflaje, si optó por infiltrarse. Tampoco habrá vehículos, para conservar el diseño de los niveles, que será coherente con la historia. Aunque Zala estaba "atado de manos" para desvelar más datos, sí le hemos arrancado que habrá modos de juego únicos, justificados por el propio nanotraje.

→ EL ESCRITOR RICHARD K. MORGAN, quien se ha encargado del argumento de «Crysis 2» (y es autor de algunos libros de ciencia ficción y guiones de novela gráfica) nos ha comentado que **"el argumento se ampliará con una serie de comics, que van a aparecer antes del juego, y que explican la invasión"**. Para darle mayor fuerza a toda la historia, se ha basado en catástrofes reales, como el huracán Katrina, y la forma en que se comportaban los soldados ayudando a las víctimas. Desde luego, tiene una pinta apasionante, con una subtrama dedicada a descubrir el origen del nanotraje y por qué se ha escogido a Alcatraz para llevarlo. Toda la narrativa se vuelca en secuencias cinemáticas, flashbacks, pantallas de carga... todo lo necesario para que el jugador esté implicado en esta ficción. Nosotros podremos comprobarlo, en PS3 y Xbox 360, el próximo mes de marzo.

ASÍ FUE LA PRIMERA «CRYSIS»

Acción en medio de la jungla

Aunque sólo apareció en PC, seguro que os suena, porque fue uno de los juegos más populares de 2007. Estaba ambientado en la isla ficticia de Linghsan, junto a las Filipinas, y ya introducía elementos clave, como el uso del nanotraje.

El protagonista, Nomad, era un miembro del ejército de los Estados Unidos, que también tenía que enfrentarse a las tropas de Corea del Norte. El juego también incluía vehículos, como lanchas u hovercrafts, y un modo multijugador para un máximo de 32 amigos.





aquí Tokio

por christophe kagotani

➔Konnichiwa, amigos. Mientras la fiebre navideña se extiende también por Japón, he sacado tiempo para mostraros **una nueva entrega de «Parasite Eve» (la tercera en doce años). Se trata de «The 3rd Birthday» para PSP**, y fue uno de los títulos más comentados del pasado Tokyo Game Show.

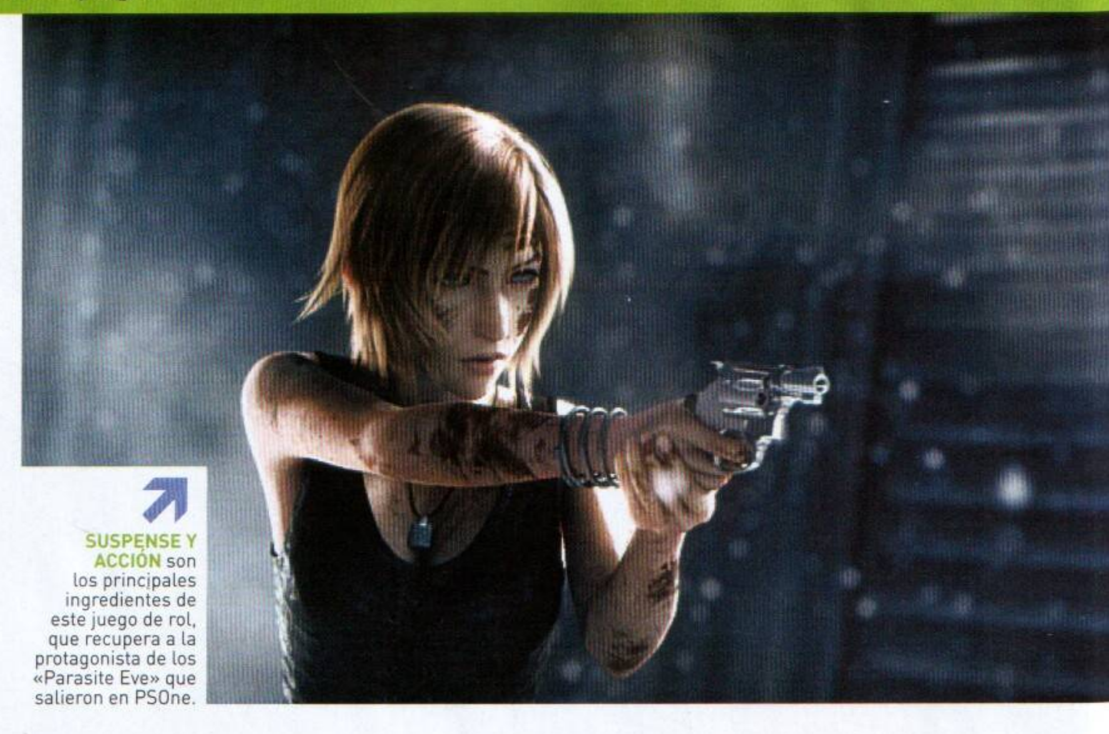
➔Y hablando de sagas con historia, Team Ninja ha confirmado que **«Ninja Gaiden 3» estará ambientado en la época actual.** No va a ser un completo "reinicio" de la serie sino que también **incorporará elementos clásicos** dentro de un planteamiento nuevo.

➔Otro que no para es Shinji Mikami, responsable de «Vanquish» y «Resident Evil». Acaba de anunciar **el fichaje del compositor Masafumi Takada, el director de arte Naoki Kataki y el diseñador Shinichiro Ishikawa** (miembros de Capcom) para su nuevo estudio Tango Game Works.

➔ Y me despido con otro éxito seguro para PSP. **Será el lanzamiento de «Valkyria Chronicles 3» a principios de 2011,** que coincidirá con la aparición de dos animes, distribuidos a través de PSN. Sin embargo, no esta confirmado que lleguen a Europa. ¡Sayonara!



La presentación de «Valkyria Chronicles 3» para PSP, que saldrá el 27 de enero.



SUSPENSE Y ACCIÓN son los principales ingredientes de este juego de rol, que recupera a la protagonista de los «Parasite Eve» que salieron en PSOne.

■ ROL ■ SQUARE-ENIX ■ Lanzamiento: **Diciembre** (Japón) / **2011** (España)

UNA CHICA EXTRAORDINARIA

THE 3rd BIRTHDAY

Aparta, Sarah Jessica Parker; la única mujer independiente, con estilo y capaz de salvar Nueva York es Aya Brea.



LA HISTORIA

Caos en la Gran Manzana

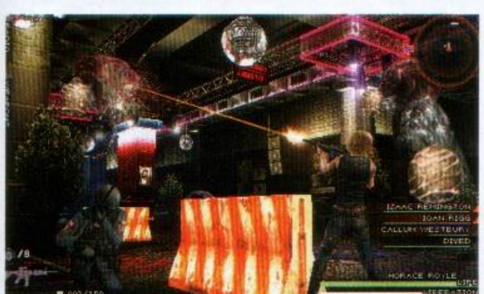
DESPUÉS DE LO QUE OCURRIÓ EN «PARASITE EVE» Y SU SECUELA, los mutantes (ahora denominados twisted) vuelven a atacar la ciudad de Nueva York. Para hacerles frente, nos hemos puesto en manos de Aya Brea, la protagonista de la saga, que ahora es miembro de la agencia de seguridad gubernamental CTI.

Aya cuenta con la ayuda de su copia genética, Eve, y de los poderes paranormales que le aporta la mitocondria, una alteración celular que sufre desde el primer juego. Además, su aspecto se conserva como en el original, cuando estaba en la veintena, aunque han pasado más de 10 años. ✶











LOS COMBATES

Disparos en tiempo real

LOS ENFRENTAMIENTOS tienen mucho peso en el desarrollo de «The 3rd Birthday». Aunque el juego se mantiene dentro de los márgenes del rol, para combatir contamos con una perspectiva en tercera persona y la posibilidad de disparar con un punto de mira de forma semiautomática.

Aya tiene la habilidad de cambiar de cuerpo y "poseer" a sus aliados, lo que añade un toque estratégico a las secuencias de acción. El precio de estos poderes es que le han provocado una pérdida de memoria, que tenemos que encargarnos de resolver. *







« AYA BREA PUEDE POSEER OTROS CUERPOS PARA ENFRENTARSE A LOS MUTANTES DE NUEVA YORK »



EL DESARROLLO

Rol terrorífico... y cinematográfico



EL PLANTEAMIENTO DEL JUEGO recuerda a lo que hemos visto en otros "spin off" de la compañía, como «FF VII Dirge of Cerberus» o «Crisis Core». Toda la carga argumental se centra en unas secuencias de vídeo muy detalladas, mientras que nosotros conservamos el control en los combates y las fases de exploración. Los elementos "roleros" se reflejan en la selección de armas y equipo, además de las mejoras adquiridas con la experiencia. Como novedad, también contamos con una barra de energía, en la parte inferior derecha, que nos permite "liberar" los poderes de Aya Brea durante un tiempo límite. *

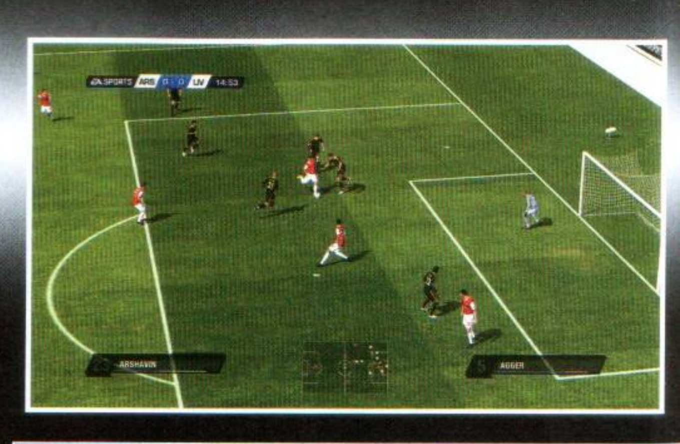
TETSUYA NOMURA, EL DISEÑADOR



ES UNA DE LAS PERSONAS MÁS OCUPADAS EN SQUARE-ENIX, ya que trabaja simultáneamente en el diseño de personajes de «Final Fantasy XIII: Fabula Nova Crystallis», además de dirigir los desarrollos de «The 3rd Birthday» y «Final Fantasy Versus XIII». ¿Le veremos también trabajando en el próximo capítulo de la saga «Kingdom Hearts»?

EA SPORTS

FIFA 11



TAN REAL COMO VIVIR EL MEJOR PARTIDO DE FÚTBOL

PS3 - Xbox 360 - Wii - PS2 - PSP - NDS - PC - Móvil
Ya disponible

El balón rueda ya sobre el césped de vuestras consolas gracias a «FIFA 11», el simulador de fútbol más completo de la actual generación. Gracias a la extensa nómina de licencias (torneos de 24 países y 39 selecciones), podemos disfrutar del mejor balompié con cualquier equipo imaginable.

El control se apoya en un completo sistema en 360º con el que podemos hacer cualquier filigrana. Así, el motor de colisiones asegura una lucha por la posesión de lo más realista. Lo mismo sucede con el nuevo sistema de pases (Pro Passing), la física del balón y el apartado "Personality+", que hace que los futbolistas sean clavados en sus gestos a sus homónimos reales.

LOS PORTEROS son una de las grandes innovaciones jugables de esta entrega, de modo que en el online pueden confluir hasta 22 jugadores simultáneos, lo más parecido a un encuentro real que jamás se haya visto. Las opciones de personalización contribuyen también a redondear un contenido estándar ya ingente de por sí. Con todo esto, ya podéis dejar de ver al Madrid de Mourinho o al Barcelona de Guardiola y apostar por este auténtico fútbol de salón.





LAS NOVEDADES son numerosas esta temporada: motor de colisiones, sistema de pases, "Personality+", modo Mánager a lo largo de 15 temporadas, editor...



EL RENDIMIENTO DE LOS JUGADORES se actualiza según cómo lo estén haciendo en la Liga real gracias al servicio online My Live Season.



EL ONLINE ofrece partidos de hasta 22 jugadores a la vez, en los que cada usuario controla a un único futbolista.



EL EDITOR "CREATION CENTER" sirve para crearte un equipo propio y jugadores a medida. Además podrás personalizar los cánticos en los partidos.







MANTENTE EN FORMA SIN SALIR DEL SALÓN DE CASA

Para estar en forma ya no hace falta apuntarse al gimnasio. Basta con entrenar con EA SPORTS Active 2, que contiene más de 70 ejercicios, desde sentadillas y flexiones de bíceps hasta actividades tan estimulantes como mountain bike, baloncesto y boxeo.

El juego incluye un entrenador personal, así como un programa de 9 semanas de entrenamiento para trabajar desde cero y divertirse con el ejercicio.



EL PULSÓMETRO que incorpora el juego permite monitorizar en tiempo real el ritmo cardíaco, simplemente con colocarlo en el brazo izquierdo. También se incluyen sensores inalámbricos para jugar sin mando y que, en el caso de Xbox 360 y Wii, se complementan con Kinect y la Balance Board respectivamente. Ya no hay excusa para no tener un físico de hierro.

PlayStation 3
Xbox 360 Kinect - Wii
Ya disponible



EL RITMO CARDÍACO que muestra el pulsómetro del juego marca la intensidad del entrenamiento.



EL ONLINE permite monitorizar nuestro progreso físico a través de la web de «EA SPORTS Active».

LOS EJERCICIOS van desde los que son más adecuados para mejorar tu forma física a deportes más elaborados, como boxeo y basket.

MEDAL OF HONOR™

LA GUERRA DE AFGANISTÁN SÓLO SE PUEDE DIRIMIR EN TU CONSOLA

Después de haber recreado como nadie la Segunda Guerra Mundial, «Medal of Honor» aborda la guerra de Afganistán. La lucha del ejército estadounidense contra los talibanes está estancada, así que toca infiltrarse como avanzadilla del comando Tier I para recabar información que ayude a acabar con una célula terrorista de Al Qaeda. El guión, con un marcado aire cinematográfico, se desarrolla a lo largo de 10 capítulos en los que controlamos a cuatro personajes, a lo largo de dos días reales de juego.

Desde una perspectiva en primera persona, hemos de echar mano del armamento más avanzado para superar poblados, desiertos, cuevas o montañas nevadas. Además de los rifles de asalto, podemos convertirnos en artilleros de un helicóptero o de un 4x4, así como infiltrarnos con cuchillos y pistolas con silenciador. También podemos conducir quads para desplazarnos a determinadas zonas con mayor rapidez.

EL MULTIJUGADOR lleva la firma de DICE (los creadores de Battlefield) y admite hasta 24 jugadores online. Con un completo sistema de rangos, debemos escoger entre 3 clases de personajes (fusilero, operaciones especiales o francotirador) antes de lanzarnos a la batalla.

PS3 - Xbox 360 - PC
Ya disponible



LA ACTUAL OPERACIÓN MILITAR EN AFGANISTÁN es el marco donde se ambienta este «Medal of Honor», que deja atrás las entregas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial.



LA TECNOLOGÍA está a nuestra completa disposición. Se puede disparar desde helicópteros y vehículos 4x4.



LAS BARRIADAS centran buena parte de los niveles. Los talibanes se esconden en cualquier recodo del terreno.



LOS ESCENARIOS son destructibles, de modo que las explosiones juegan un papel importante al jugar.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

CONVIERTE EL ASFALTO EN UNA PISTA DE PERSECUCIONES

La longeva saga «Need for Speed» retoma sus raíces con increíbles persecuciones entre policías y corredores ilegales. Criterion Games, el estudio responsable de la saga «Burnout», se ha encargado del desarrollo, combinando los elementos básicos de ambas franquicias: velocidad pura y espectaculares choques. Así, «Need for Speed: Hot Pursuit» cuenta con 23 licencias, de marcas como BMW, Ford, Mercedes, Lamborghini, Porsche o Bugatti.

A lo largo de Seacrest County, un territorio inspirado en California y lleno de desiertos, bosques, montañas y costa, hemos de domar bestias que superan los 320 km/h, ya seamos policías o burladores de la ley.

LOS ACCIDENTES DURANTE LAS CARRERAS son uno de los platos fuertes. Con un control arcade que permite hacer grandes derrapadas o salir disparados en velocidad mediante el empleo del óxido nitroso, no sólo hay que cuidarse de tomar bien las curvas. También hay que esquivar el tráfico que encontramos de frente y, sobre todo, a los rivales, que nos atacan con todo tipo de marrullerías y armas. En el modo Historia, según ganamos reputación y recompensas, desbloqueamos nuevos eventos. Por otra parte, el modo online se ve aderezado por el "Autolog", una especie de red social que permite compartir récords y fotografías con otros usuarios, además de retarles a superar diversos desafíos (incluso aunque uno tenga la versión de PS3 y otro, la de Xbox 360). ¿Necesitáis velocidad? Id tomando el volante.

PS3 - Xbox 360 - Wii - PC
Ya disponible



LOS ACCIDENTES son constantes, y la culpa la tienen las armas que tenemos a disposición: helicópteros, barricadas, bandas de clavos, turbos, inhibidores...



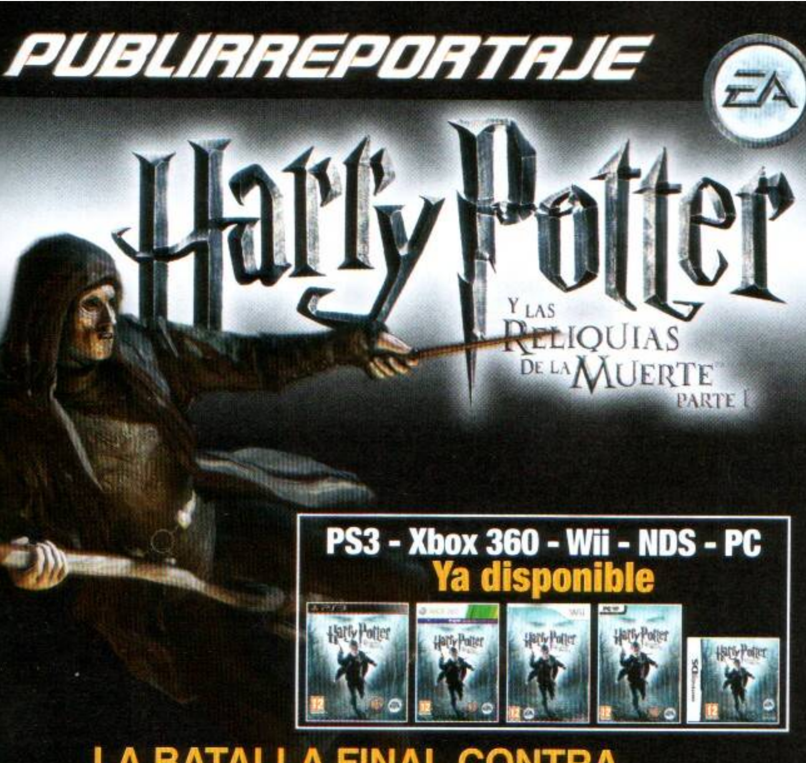
LOS COCHES son espectaculares deportivos de marcas elitistas como BMW, Bugatti, Porsche o Lamborghini.



SEACREST COUNTY es el paraíso donde se ambientan las carreras. Seguro que os recuerda a California.



LOS ATAJOS añaden un plus estratégico a las carreras ya que se puede ganar o perder un tiempo precioso.



PS3 - Xbox 360 - Wii - NDS - PC
Ya disponible

LA BATALLA FINAL CONTRA EL QUE NO DEBE SER NOMBRADO

Harry Potter vuelve a las salas de cine con la primera parte de "Las reliquias de la muerte", y nosotros tenemos la oportunidad de acompañarle, junto a Ron y Hermione, en su viaje fuera de Hogwarts para destruir los Horrocruxes de Voldemort, la magia oscura que le permite ser inmortal. El juego está plagado de acción: para hacer frente a las hordas de mortífagos, hay que servirse de la magia y de elementos de sigilo como la capa de invisibilidad, la poción multijugos o la oscuridad instantánea.

La versión de Xbox 360 es compatible con Kinect, de modo que se puede jugar en modo cooperativo con un segundo jugador. Además, se incluye un multijugador que enfrenta a Harry contra los dementores.



CONTROLAMOS A HARRY, pero Ron y Hermione le ayudan. El primero distrae a los enemigos, mientras la segunda es capaz de ralentizar objetos y enemigos.



EN EL MULTIJUGADOR uno controla a Harry y los demás, a los temibles dementores de Azkaban, criaturas leales al bando de Lord Voldemort.



NI TU PROPIA VIDA ES TAN REAL COMO ÉSTA

El simulador de vida social por excelencia regresa cargado de novedades para ofrecernos la experiencia virtual definitiva. Con total libertad para tomar las decisiones que consideremos oportunas, hemos de crear Sims y gestionar sus vidas dentro del vecindario. Ahí entran en juego los "Karma Powers", unos poderes que permiten controlar temporalmente el destino de los personajes: podemos hacerles triunfar, fracasar, ser bondadosos, ser unos canallas...

Construir nuestra propia casa es otra de las opciones que otorga el juego, como es habitual en la saga. Cualquier cosa que construyamos se puede compartir luego a través del online, lo que amplía las posibilidades hasta límites insospechados. ¡Ni en vuestra propia vida real podréis hacer tanta cosa!

PS3 - Xbox 360 - Wii - NDS
Ya disponible



LA APARIENCIA Y LA PERSONALIDAD DE LOS PERSONAJES se pueden cambiar a nuestro antojo, igual que la toma de decisiones en sus respectivas vidas.



LOS "KARMA POWERS" permiten influir en la vida de los personajes. Se puede hacer que pasen un momento vergonzoso, que se enamoren, que se enfaden...



MONOPOLY STREETS

SÉ EL MANDAMÁS DE LOS NEGOCIOS INMOBILIARIOS



Cuando se cumple el 75 aniversario del nacimiento de uno de los juegos de mesa más famosos de la historia, es un buen momento para probar su versión virtual. Como en el original, la dinámica es la de comprar, construir y monopolizar el negocio inmobiliario de una ciudad, mientras nos enriquecemos y arruinamos a los demás. En Xbox 360 y PS3 se puede jugar online, lo que asegura desafiantes luchas por el control de la ciudad.

El juego incluye varios tableros clásicos, así como los de Monopoly City y Monumento City. En el caso de Wii y Xbox, podemos usar a nuestros propios Miis y Avatares como personajes del juego, en partidas dinámicas que aseguran diversión a raudales.

PS3 - Xbox 360 - Wii
Ya disponible





PENNYBAGS, ALIAS MR. MONOPOLY, está presentes durante las partidas. El objetivo es ganar tanto dinero como él, acaparando los edificios de la ciudad.



EL TABLERO Y LAS FICHAS son como las del juego de mesa clásico, sólo que en versión virtual. Hay que correr y comprar antes de que lo hagan los demás.

create

RIENDA SUELTA A LA IMAGINACIÓN

La creatividad es la premisa fundamental de este colorido juego familiar. En él, hay que crear diversos entornos y escenas a nuestro antojo, con todo tipo de colores, puzles, pegatinas, pinceles, texturas, objetos de animación...

Hay más de 100 retos para resolver, cada uno de los cuales permite desbloquear nuevas áreas ocultas. Asimismo, gracias al modo online, podemos compartir todas las creaciones que llevemos a cabo, así como descargar las que se hayan sacado de la chistera otros usuarios.

PS3 - Xbox 360 - Wii - PC
Ya disponible



LA ORIGINALIDAD PARA CREAR ESCENAS es fundamental en este juego. ¿Qué os parece colocar unas cajas con un monopatín y una bicicleta encima?



LOS DESAFÍOS permiten desbloquear nuevos objetos con los que decorar los escenarios. Hay más de 100 retos diferentes por resolver en el juego.



PODEMOS COMPARTIR NUESTRAS CREACIONES a través del modo online, así como descargar las de otros. Fijaos en esta especie de recinto ferial.



HOMEFRONT, LA GUERRA DEL FUTURO SE LIBRA EN LAS CALLES DE AMÉRICA

ÚNETE A LA RESISTENCIA

Año 2027. Corea del Norte se ha erigido como potencia mundial y EE.UU. sufre su ocupación. El Gobierno está colapsado, pero la población civil aún resiste...

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

Qué pasaría si los Estados Unidos perdiesen su hegemonía mundial y sufrieran una invasión de una Corea unificada por el hijo de Kim Jong-Il? Eso es precisamente lo que nos ofrecerá «Homefront», un shooter en primera persona que apuesta por la "ficción especulativa", en palabras de sus responsables. Tras años de colapso económico, derrotas militares en Afganistán e Irak, agotamiento de las reservas petrolíferas mundiales y un ataque electromagnético de Corea, la tierra del Tío Sam está colapsada y su ejército, desmantelado.

Con ese panorama tan poco alentador, en 2027, tras dos años de brutal ocupación, tendremos que meternos en la piel de Robert Jacobs, un antiguo piloto de la Marina. A diferencia de otros shooters bélicos, aquí viviremos el conflicto desde el punto de vista de la población civil. No controlaremos pues a ningún supersoldado insensible, sino que iremos acompañados de civiles a los que muchas veces les superará el horror de la guerra.

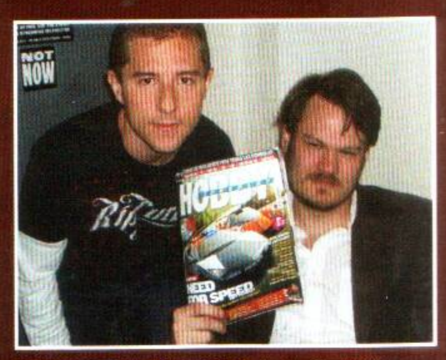
→EL GUIÓN DEL JUEGO SERÁ DE AUTÉNTICA PELÍCULA, pues ha corrido a cargo de John Milius, el director de filmes como "Amanecer rojo" y "Conan, el bárbaro" y guionista de la oscarizada "Apocalypse Now". Su planteamiento partía de que la historia debía ser creíble. Así, nuestro objetivo no será salvar el mundo, ni mucho menos. La tarea del protagonista será viajar desde Montrose (Colorado) hasta San Francisco, en la costa oeste, para colaborar en la entrega de un valioso combustible a los reductos que quedan de las fuerzas aéreas estadounidenses.

Para que el trasfondo argumental sea realista, se ha contado con la colaboración de agentes de la CIA. En cuanto al motor gráfico, se ha apostado por el Unreal 3, con un añadido llamado "Drama Engine" que contribuirá a que la experiencia sea más cinematográfica.

→LA CAMPAÑA ESTARÁ COMPUESTA POR SIETE CAPÍTULOS, el último de los cuales nos llevará a un espectacular desembarco aéreo en el Golden Gate, con la bahía de San Francisco como fondo. Para el resto de la acción, no se ha querido tirar de la grandilocuencia de otros títulos, sino que la idea es mostrar cómo viviría la gente de a pie una supuesta invasión de su país, algo que no abordaba, por ejemplo, en «CoD: Modern Warfare 2». "En un mercado tan saturado como el de los shooters, nuestra intención era ofrecer algo inédito, con entornos familiares como hogares, institutos, tiendas o campos de béisbol", dice Rex Dixon, diseñador de niveles de Kaos Studios.

LO QUE DEBES SABER

- **Género:** Shooter en primera persona
- **Lanzamiento:** Marzo
- **Consolas:** PS3 y 360
- **Desarrolladora:** Kaos Studios, responsables del shooter ‹Frontlines: Fuel of War›



ESTUVIMOS EN NUEVA YORK, donde Zach Wilson, diseñador de niveles, nos contó todo sobre el juego.

GUERRA EN EL HOGAR

Ya hemos probado el primer capítulo del juego y visto algo del último. Espectáculo del bueno.

EL JUEGO EMPIEZA EN UN APARTAMENTO de donde soldados coreanos nos sacan arrestados para meternos en un autobús. Ya ahí se ve toda la crudeza del juego, pues a través del cristal se ve reventar un cráneo contra el cristal o la ejecución de una pareja ante su hijo pequeño.

UN CAMIÓN CHOCA REPENTINAMENTE CONTRA EL BUS y entonces comienza la acción. Mientras vemos a civiles luchar a nuestro lado, hemos de sobrevivir a un asedio de soldados que bajan de helicópteros y camiones, destruir un tanque con C4, usar un vehículo por control remoto o defender a una madre y su bebé de los enemigos.



AL COMIENZO DE LA AVENTURA veremos, desde la ventana de un autobús, el maltrato a la que es sometida la población civil. No faltarán las escenas crudas.



UN BARRIO RESIDENCIAL EN MONTROSE será el escenario inicial. Allí veremos la destrucción que han provocado los coreanos, como este avión civil destrozado.



EL ÚLTIMO CAPÍTULO nos trasladará hasta el Golden Gate. Tras "limpiar" el puente disparando desde un helicóptero, habrá que bajar a orillas de la bahía.

PERSONAJES

Un marine y cuatro civiles, la resistencia está en marcha.

EL PROTAGONISTA se llama Robert Jacobs y será el único personaje al que podamos manejar en la campaña. No le veremos el rostro ni le oiremos hablar.

LOS CIVILES que acompañarán nuestros pasos tendrán distintas personalidades. Connor será el más atrevido, pero también estarán Boone Karlson (fue policía y será como un padre), Rianna (la más sentimental) y Hopper Lee (mecánico coreano-americano).



CONNOR

Al principio de la historia, nos rescatará de un autobús de prisioneros. Es un gran líder, pero no conoce la diplomacia.

ARMAS Y VEHÍCULOS

La tecnología, a nuestra completa disposición para expulsar a los enemigos invasores.

LAS PISTOLAS Y METRALLETAS que tendremos a mano en la campaña serán muy limitadas en munición, y tampoco podremos pedir ataques aéreos, ya que no formamos parte de un ejército como tal. Lo mismo pasará con los vehículos: los blindados, tanques y helicópteros serán herramientas que se explotarán, sobre todo, en el multijugador.



EL GOLIATH TARGETER es un vehículo por control remoto que aparecerá en el primer capítulo de la campaña. Fija blancos y los hace migas con sus misiles.

32 JUGADORES podrán repartirse balazos en las batallas online, que prometen ser realmente alucinantes.

ESPECTÁCULO MULTIJUGADOR

Kaos Studios ha concedido una gran importancia al modo online, que promete llenar la pantalla de metralla y fuego.

LOS COMBATES DE HASTA 32 JUGADORES prometen ser uno de los puntos fuertes. Podremos controlar tanto al ejército coreano como al estadounidense. Además de las armas de mano habituales, habrá disponibles carros blindados, tanques y helicópteros. Sobre el número de modos de juego aún no hay detalles, pero nos aseguraron que será un multijugador muy profundo. Uno de ellos será "Ground Control", en el que habrá que luchar por el control de una serie de objetivos, de modo que el escenario irá evolucionando.

LOS "PUNTOS DE BATALLA" serán una de las claves. Se obtendrán matando enemigos, disparando a la cabeza, defendiendo objetivos, vengando a compañeros caídos, destruyendo vehículos... Así se podrán gastar sobre la marcha en cosas pequeñas (armas, drones) o guardar hasta tener muchos y poder adquirir cosas más contundentes, como ataques aéreos.



LAS BATALLAS ONLINE recrearán las escaramuzas entre el KPA (las fuerzas coreanas) y los retazos del ejército estadounidense durante los primeros meses de ocupación. No habrá campaña cooperativa.

DRONES

Los "puntos de batalla" que acumulemos durante la partida permitirán utilizar "juguetitos" de fuego como éstos.



PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



DEAD SPACE 2. Algunas pesadillas nos persiguen por muy lejos que nos vayamos... aunque sea a una estación espacial en los anillos de Saturno. No os perdáis nuestra primera impresión. ¡Si os atrevéis!

THE SLY COLLECTION

Este mapache "de guante blanco" llega dispuesto a robarnos muchas horas de diversión con una recopilación en alta definición de sus tres primeros juegos. ¿Mantendrá su buen pulso?

PÁGINA 64



NAIL'D. Si las carreteras se nos quedan cortas, ¿por qué no nos arriesgamos y competimos campo a través, a lomos de potentes quads?

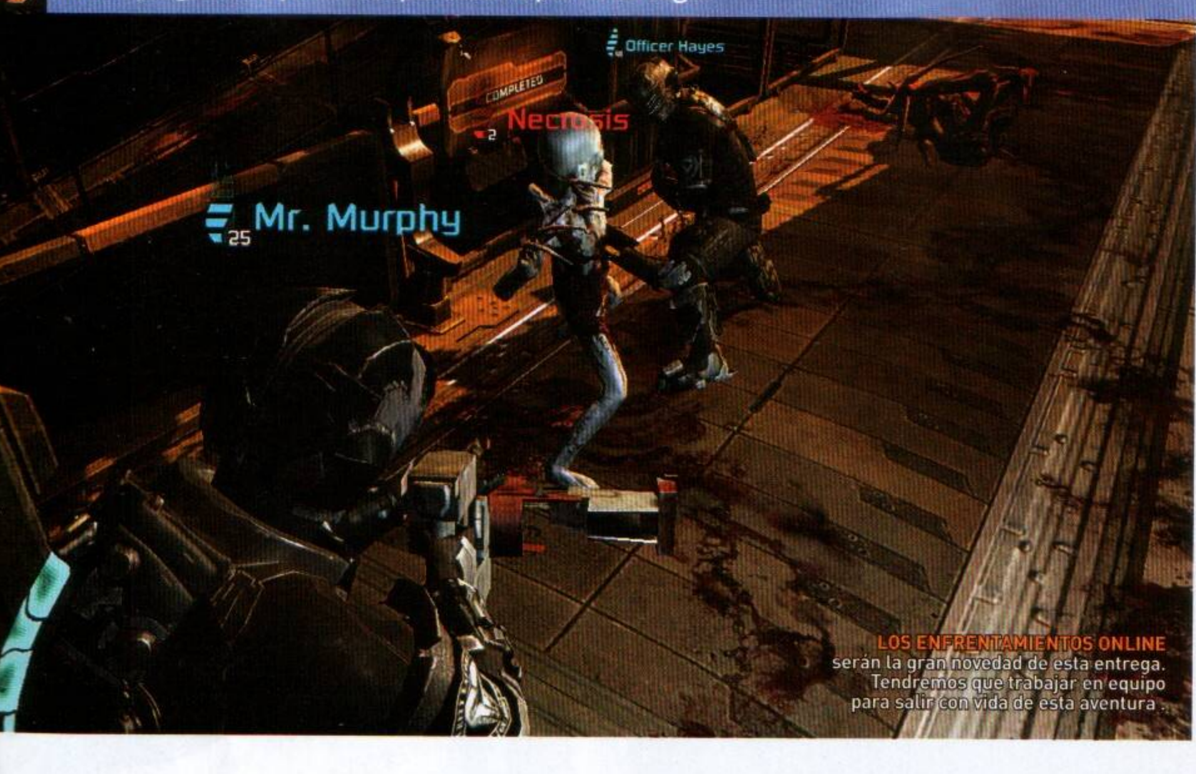


PÁGINA 66

U-SING. Basta de cantar en la ducha. Ha llegado el momento de demostrar vuestro talento frente a la consola.

EN ESTE NÚMERO...

Aún no ha terminado la avalancha navideña, y ya sabemos cuáles son los juegos que más van a destacar para comienzos del año próximo. ¡No dejéis escapar estos títulos!



LOS ENFRENTAMIENTOS ONLINE serán la gran novedad de esta entrega. Tendremos que trabajar en equipo para salir con vida de esta aventura.





1 **LA ACCIÓN** tendrá más protagonismo aunque seguiremos saltando de la silla con algún susto.



2 **NUEVAS ARMAS** con mayor poder destructivo para hacer frente a las hordas de asquerosos necromorfos.



3 **EL NUEVO MODO ONLINE** promete ser la estrella de esta nueva entrega. Elegimos ser necromorfo o humano.



Enero
EA
Acción

DEAD SPACE 2

Hay especies que no despiertan la simpatía de los humanos por su aspecto asqueroso, como las ratas o las cucarachas. Pero es que los necromorfos, además, pueden arrasar una ciudad en horas.

EL INGENIERO ISAAC CLARKE no se ha librado aún de la amenaza necromorfa. Tres años después de lo sucedido al final de la primera entrega nos encontraremos en una instalación espacial en los anillos de Saturno llamada "The Sprawl". A diferencia de la nave USG Ishimura donde se desarrollaba la primera parte, en la gigantesca colonia humana de esta entrega visitaremos localizaciones más variadas, como una iglesia, un centro de paneles solares o un parque zoológico, y lucharemos por nuestra supervivencia en grandes campos de batalla, con lo que los combates resultarán mucho más estratégicos que en el pasado.

→ EL ARSENAL SERÁ MÁS POTENTE Y VARIADO para poder hacer frente a unos enemigos más listos, numerosos e impredecibles que los de la primera entrega. Las nuevas adquisiciones serán tan eficaces y "bestiajas" como "el detonador", que nos permitirá colocar minas a los necromorfos (haciéndoles estallar en mil pedazos al entrar en contacto con ellas) o la "javelin gun" que disparará rayos a varios enemigos para electrocutarlos. Pese a ello nuestra preferida es la mejorada habilidad telequinética, más rápida y poderosa que nunca, y que podremos aplicar a muchos más elementos del escenario. Pero también llegarán nuevos y temibles enemigos, como el "stalker", un perro ▸▸



PREPARAOS A SOBREVIVIR A OTRA INFECCIÓN ALIEN... SIN MORIR DE MIEDO EN EL INTENTO

¡OJO AL DATO!

Con un regalo de miedo...
PS3 DISFRUTARÁ DE UNA REEDICIÓN DE LUJO.
Los afortunados poseedores de una PS3 que se hagan con la edición especial del juego recibirán una versión HD, con cooperativo y con PSMove del «Dead Space Extraction» de Wii.

Disponible en Live y Store
YA PODEMOS JUGAR EL PRÓLOGO.
«Dead Space: Ignition», la precuela que nos cuenta lo ocurrido entre los dos juegos en escenas tipo comic, ya está disponible en Xbox Live y PS Network. 3 divertidos minijuegos que además desbloquean un traje y armas especiales para «Dead Space 2».



Dead Space: Ignition







ISAAC

ESTE INGENIERO CON NOMBRE DE ESCRITORES -producto de mezclar a Isaac Asimov y Athur C. Clarke- parece atraer la atención de los necromorfos, a los que se enfrentará con nuevas mejoras.

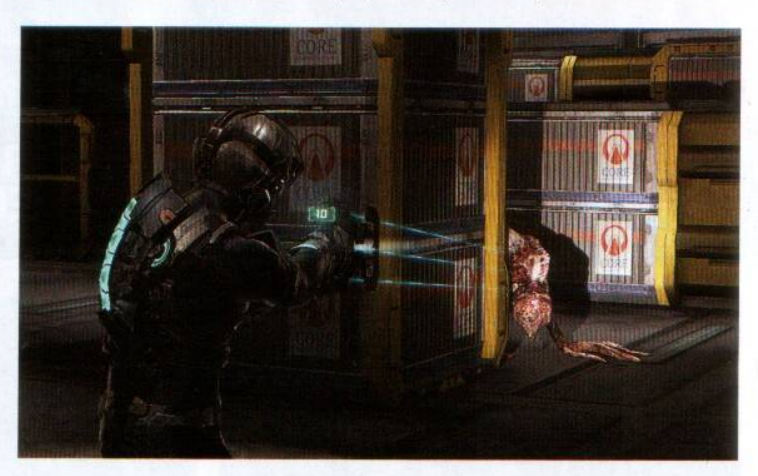


LA ESCALOFRIANTE AMBIENTACIÓN volverá a ser una de las claves para darnos miedo. Aunque los escenarios no serán tan claustrofóbicos como los de la primera entrega seguiremos "pasándolo mal" si lo jugamos a oscuras.


LAS NUEVAS ARMADURAS de Isaac tienen un aspecto mucho más combativo y flexible que su antiguo traje de "currante" espacial.


POR PRIMERA VEZ OIREMOS LA VOZ DE ISAAC y en algunas secuencias hasta veremos su rostro, lo que ayudará a que por fin logremos empatizar con él.





LOS NUEVOS "SURVIVALS"

Además de la saga «Dead Space» hay unos cuantos juegos de estilo survival horror en esta generación. El género ha cambiado mucho en estos últimos años, evolucionando hacia juegos de acción con algunos sustos en vez de las aventuras de puro terror como antaño. Aún así, ha habido muchos títulos y para todos los gustos:


ALAN WAKE [XBOX 360] es una aventura de acción en 3ª persona en la que el escritor protagonista confunde realidad y ficción.


RESIDENT EVIL 5 [XBOX 360 Y PS3] sigue los pasos de la 4ª entrega con un desarrollo cargado de pura acción contra hordas de zombis.


CURSED MOUNTAIN [Wii] nos propone luchar contra el mismísimo Himalaya y sus espeluznantes leyendas en una original historia.


SILENT HILL [Wii] es el "survival" por excelencia de la generación. Sobrevivir es lo que cuenta, por eso no podemos atacar a los enemigos.

mutante desfigurado que se lanzará a por nosotros sin dudarlo, o los "packs", una especie de niños calvos y horripilantes que nos perseguirán sin descanso.

EL MULTIJUGADOR será la novedad más importante del juego, con enfrentamientos que nos pondrán en la piel de un grupo de humanos o en la de los horribles pero letales necromorfos, al estilo de lo que pudimos disfrutar en «Left 4 Dead». Habrá varios tipos de alienígenas para escoger, como los "lurkers", unos bichos enanos con mortíferos tentáculos, los "pukers", más grandes y con poderosos ataques cuerpo a cuerpo, o los "spitters", que podrán escupir ácido. Por su parte los humanos podrán mejorar las armas y el equipamiento gastando los puntos de experiencia que hayan acumulado online. Para conseguir nivelar estas mejoras los necromorfos podrán ver a sus rivales a través de las paredes para darles caza más fácilmente y tenderles emboscadas en grupo. Trabajar en equipo será fundamental.

EL APARTADO TÉCNICO volverá a ser brillante (mención especial al tremendo apartado sonoro) aunque no evolucionará mucho respecto a la primera entrega. Pero lo importante es que viviremos momentos épicos durante la campaña, como sobrevivir al ataque de los "aliens" subidos en el techo de un tren en marcha, o abrirnos paso en el interior de un alienígena gigantesco al estilo de «Gears of War 2». Además podremos gozar luchando contra amigos en el divertido modo multijugador que nos mantendrá enganchados a esta divertida batalla espacial durante mucho tiempo.

PRIMERA IMPRESIÓN

Aún nos queda mucho por desmembrar para despejar todas las dudas, pero el juego tiene una pinta excelente.

ERES LA ÚNICA OPORTUNIDAD PARA ALBION
Y SU MAYOR AMENAZA.

FABLE III

ES UNA REVOLUCIÓN

Establece alianzas. Rómpelas. Desata una revolución. Derroca un reino. Dirige una nación. Gánate la lealtad de la gente y expulsa al rey. El pueblo está furioso y te toca a ti liderarlo a través de estos tiempos tan oscuros. Tu gran arma contra la tiranía son tus fieles seguidores.

¡Juega a Fable III : Kingmaker y gana oro para gastar en Fable III!

FABLE III KINGMAKER

Únete gratis en fable3kingmaker.com

16
www.pegi.info

XBOX LIVE

Microsoft game studios

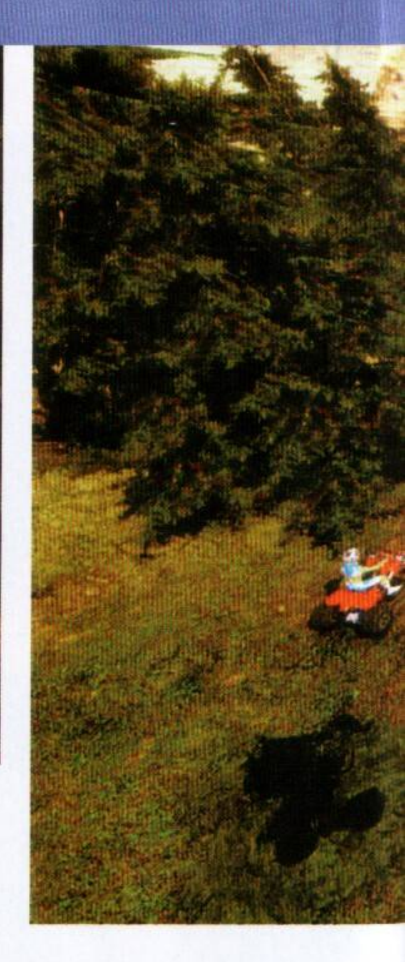
LIONHEAD STUDIOS



Jump in.



LAS CARRERAS OFF-ROAD salpicarán de barro nuestras pantallas con un juego que nos pondrá al volante de motos y quads.



LAS CLAVES

1 MOTOS Y QUADS serán los vehículos que tendremos a disposición en el juego. Los podremos personalizar con infinidad de piezas.





2 EL TERRENO. Los saltos y las zonas escarpadas harán que a menudo demos con los huesos en el suelo, pero al instante estaremos en pie.



3 EL NITRO se podrá recargar a base de hacer movimientos temerarios, aunque también se podrá jugar con él en modo "infinito".



- Diciembre
- Deep Silver
- Velocidad

NAIL'D

Con un poquito de gasolina y un par de ruedas se pueden surcar los cielos. ¿Como? Basta con tener sangre de motero saltimbanqui.

TIERRA, POLVO Y ROCAS ESPERAN la llegada de las carreras off-road más espectaculares y los pilotos más saltarines. En la línea de juegos como «Motorstorm» o «Pure», «Nail'd» nos pondrá al mando de quads y motos con los que superaremos escenarios escarpados llenos de saltos y pendientes de hasta 70º.

El estilo de juego será muy arcade, con un control que nos permitirá "volar" cientos de metros y girar en pleno aire. El uso del nitro será una de las claves; para llenarlo y ganar un plus de velocidad tendremos que hacer caballitos, pasar por aros de fuego o noquear a otros pilotos. De hecho, casi no tocaremos el freno, ni siquiera al trazar las curvas.

También podremos chocar contra los rivales (las carreras enfrentarán hasta a 12 corredores, incluso online) y dejarles fuera de combate temporalmente, descabalgándoles de sus monturas.

HABRÁ 14 PISTAS AMBIENTADAS EN 4 ENCLAVES ideales para el motocross: el Parque Yosemite (California), el desierto de Arizona, la cordillera de los Andes y Grecia. Cada uno tendrá su propia topografía, de modo que, por ejemplo, veremos nieve en los Andes y columnatas derruidas como las de la Acrópolis en Grecia.

Entre los modos de juego habrá campeonatos, carreras sencillas, contrarreloj y desafíos de tiempo. En todos habrá que estar atentos para esquivar decenas de obstáculos: pedruscos rodantes, trenes en marcha e incluso globos aerostáticos, pues no será raro que a veces "surquemos" el cielo. Las salpicaduras de barro y las cortinas de agua serán constantes. Del mismo modo, si estamos listos aprovecharemos los caminos alternativos que encontremos.

A pesar no contar con ninguna licencia oficial, podremos crearnos nuestra propia montura cambiando las numerosas piezas disponibles. ¡La adrenalina se os pondrá por las nubes! HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Los numerosos saltos y el nitro son espectaculares, aunque el control parece bastante simple.



EL CONTROL TENDRÁ UN MARCADO TONO ARCADE LLENO DE SALTOS Y PISTAS ESCARPADAS



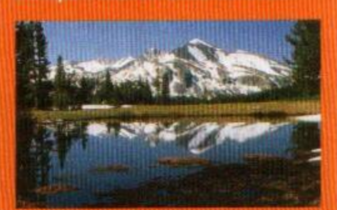
¡OJO AL DATO!

Una BSO muy heavy... TENDRÁ TEMAS DE BANDAS COMO SLIPKNOT

Si os gusta la música "durilla", sabed que la banda sonora incluirá canciones de grupos como Slipknot, Rise Against, Queens of the Stone Age o Backyard Babies.

Circuitos fidedignos... ESCENARIOS SACADOS DE LA REALIDAD

Las cuatro áreas geográficas que aparecerán en el juego serán perfectamente reconocibles. Dos de ellas se ubicarán en Estados Unidos (Arizona y el Parque Nacional de Yosemite), mientras que las otras dos estarán en Sudamérica (los Andes) y la Europa mediterránea (Grecia).



El Parque de Yosemite



LOS CAMINOS ALTERNATIVOS permitirán recortar terreno por lugares insospechados. ¡Habrá incluso plataformas aéreas sujetadas por helicópteros!



LOS RIVALES tratarán de destruirnos la montura. Si nos embisten con fuerza o chocamos contra algo, la moto explotará, pero reapareceremos casi al instante.



LOS DESAFÍOS DE TIEMPO sustituirán a los rivales humanos por un contador de tiempo que tendremos que ampliar pasando por sucesivos "checkpoints".



LAS PISTAS estarán llenas de obstáculos y serán muy variadas: acueductos, ruinas, bosques, vías férreas, presas... Cada una tendrá sus propios "truquitos".



A LO LARGO DE LAS TRES AVENTURAS, huiremos de la inspectora Carmelita Fox, mientras nos enfrentamos a enemigos como el cuervo Clockwerk o el Doctor M. El humor y el surrealismo estarán tan presentes como siempre.



USAREMOS EL BASTÓN para zurrar, además de nuestro "sentido cleptómano" para no hacer ruido.



EL ESTILO CEL-SHADING lucirá más nítido en HD, pero el acabado gráfico no experimentará mejoras.





LAS CLAVES

1 LA ACCIÓN EN 3ª PERSONA alternará misiones de infiltración con peleas cuerpo a cuerpo.



2 LAS FASES DE SIGILO nos permitirán atravesar cornisas, reptar por conductos de ventilación o esquivar rayos.



Diciembre ■ Sony ■ Aventura

THE SLY TRILOGY

El mapache que nos robó tantas horas de sueño en PS2 volverá a las andadas con una reedición de sus tres hurtos "plataformeros".

OCHO AÑOS DESPUÉS DE DAR SU PRIMER GOLPE, el ladrón internacional Sly Cooper reunirá todas sus aventuras en un mismo Blu-Ray: «Sly Raccoon», «Sly 2: Ladrones de Guante Blanco» y «Sly 3: Honor Entre Ladrones». En la piel de su escurridizo protagonista, tendremos que deslizarnos por cuerdas, saltar sobre las azoteas en plena noche e infiltrarnos de puntillas en los edificios más seguros de la ciudad para recuperar el libro robado de la familia Cooper. Por suerte, volveremos a contar con la ayuda de nuestros fieles asistentes, la tortuga Bentley y el hipopótamo Murray.

→ AUNQUE TRAMA Y GRÁFICOS SE MANTENDRÁN FIELES a los originales, esta vez disfrutaremos de la trilogía en alta definición, así como en 3D estereoscópicas. Además, tendrá soporte de trofeos, e incluirá unos cuantos minijuegos inéditos, que serán compatibles con PlayStation Move. Así que tomad nota: si no pudisteis echarle el guante a alguno de sus capítulos, o simplemente queréis recordar viejas fechorías, este "3 en 1" va a demostrar que el viejo Sly no está nada oxidado. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Una buena oportunidad para descubrir una genial saga de aventuras de PS2, aunque sus pocas novedades mantendrán gráficos y desarrollo intactos.



ENTONAR BIEN será lo más importante al cantar, así que no hay problema si no pronunciáis en inglés como Vaughan.



LOS DÚOS y batallas para varios jugadores serán la verdadera "salsa" del juego. ¡Huele a "pique"!



DESDE UN MENÚ tan sencillo como práctico podremos acceder a los 35 temas del juego.





LAS CLAVES

1 LOS TEMAS serán muy diversos, y alternarán éxitos internacionales y nacionales de varios estilos.



2 LOS MICRÓFONOS son fundamentales para poder cantar. Si no los tenéis, podréis comprarlos en un pack junto al juego.





Noviembre **Mindscape** **Musical**

U-SING 2

Dejad de ahorrar para la casa en Miami y pasad de la permanente. Para ser como Bisbal solo tendréis que darlo todo en este karaoke.

ID AFINANDO LAS CUERDAS VOCALES, porque el mes que viene llegará la segunda parte del juego de karaoke que "dio la nota" en Wii las pasadas navidades. Como no podía ser de otra forma, la principal novedad de esta nueva entrega será su repertorio de canciones, que en esta ocasión ascenderá a 35, 15 de las cuales se cantarán en castellano y el resto en inglés. Así, artistas internacionales de la talla de Depeche Mode, Franz Ferdinand o Coldplay, compartirán cartel con cantantes españoles y latinos como David Bisbal, Marta Sánchez o Coti. Como veis, la variedad estará asegurada y será fácil encontrar temas que nos gusten.

ESTA LISTA DE TEMAS SERÁ AMPLIABLE gracias al nuevo servicio de descargas online, o U-Store, que contará inicialmente con 20 canciones a un precio de 300 puntos Wii cada una... 3 "eurillos", vamos. Lo que no cambiará será el sistema de juego, que se servirá de las clásicas barras de entonación sobre el videoclip del tema elegido, y que permitirá que cualquiera se ponga a "berrear" sin necesidad de experiencia previa. ¡Sólo hará falta atreverse!

PRIMERA IMPRESIÓN

Los nuevos temas y la inclusión de un sistema de descarga son dos grandes añadidos, aunque el precio de las canciones de U-Store nos parece muy alto.



¡EXCLUSIVA: YA LO HEMOS JUGADO!

EL VIAJE DE COLE McGRATH APENAS HA COMENZADO...



La aventura que fascinó a los usuarios de PS3 por los impactantes poderes de su protagonista está preparando su regreso. ¡Y nosotros la hemos probado!

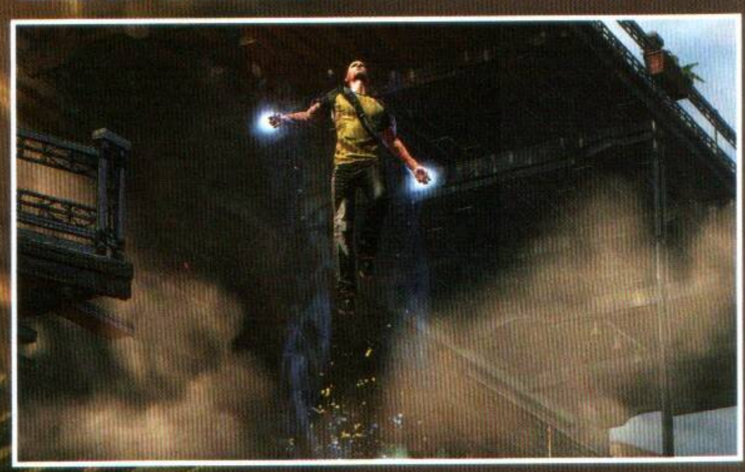
Cuando Empire City fue destrozada por una enorme explosión en «Infamous», Cole McGrath inició una aventura que lo llevó de ser un simple mensajero a un superhéroe capaz de dominar la electricidad a su antojo. La amenaza de la llamada Esfera de Rayos quedó anulada en ese juego, pero ahora Cole viaja a New Marais, la ciudad en la que se gestó todo el proyecto de desarrollo de "superhombres". ¿Quién estaba detrás de esta utopía? ¿Qué pretendían en realidad? Esos serán los interrogantes que darán pie a «Infamous 2».

→ **EL JUEGO ESTÁ EN FASE PRE-ALFA** (apenas se han puesto sus "cimientos"), pero nosotros hemos viajado a las oficinas de Sony en Londres para probarlo junto a sus creadores, Sucker Punch. Cuentan que se plantearon dos objetivos: resolver todos los defectos que tenía la prime- ▶▶

LO QUE DEBES SABER

- **¿Qué es?** La continuación de ‹Infamous›, un exitoso juego de acción "superheróica".
- **¿Cuándo saldrá?** A lo largo de 2011, en un mes aún por determinar.
- **¿Para qué consolas?** Es una saga exclusiva de PlayStation 3.

EL DOBLE DE ACCIÓN:



Poderes más impresionantes



Enemigos aún más letales

MCGRATH FRENTE A MCGRATH

EL PROTAGONISTA HA EVOLUCIONADO desde los acontecimientos de «Infamous». Aunque mantiene cierto tono bromista al hablar con Zeke, las duras batallas por las que ha pasado dejaron huella en su cuerpo. Su cara tendrá cicatrices que le darán un aspecto agresivo, mientras que el cuerpo y el vestuario se estilizarán. Los creadores quieren que Cole se mueva con más fluidez, pero respetando el aire "cartoon" original. Por ejemplo, al dejarlo quieto agitará los brazos para sacudirse la electricidad estática de sus últimos ataques.







LOS JEFES FINALES serán tan descomunales como este Golem. Tranquilos, todos van a tener una rutina de ataque.



EL CUERPO A CUERPO estará muy mejorado. Los movimientos de ejecución serán cómodos de hacer y así de contundentes.

COLE EVOLUCIONARÁ DESDE EL PUNTO DE VISTA MORAL: ¿QUÉ SIGNIFICA CONVERTIRSE EN HÉROE?

ra parte y crear una historia atractiva. Y eso nos llevará a una nueva localización, New Marais. Inspirada en urbes sureñas como Nueva Orleans, será una mezcla de las culturas francesa, española y estadounidense, orientada al turismo y a actividades más "licenciosas". Tras varios desastres naturales la ciudad perdió su fuerza y extraños mutantes están invadiéndola. Detrás de este misterio está la organización First Sons. Creada por Richard Tate años atrás en Europa, fue un grupo de investigadores de lo psíquico. Se les acusó de brujería y huyeron a Empire City para crear su mayor proyecto: la Esfera de Rayos, que fue detonada en «Infamous».

COLE TAMBIÉN TENDRÁ UNA HISTORIA DETRÁS. En la primera parte debía aprender a usar sus poderes, pero ahora tendrá un reto mayor: comprender qué significa ser un héroe y cómo se debe abordar esa responsabilidad. El simpático Zeke seguirá a su lado, pero habrá un aliado más: Wolfe, un antiguo miembro de los First Sons, que intentará ayudar a Cole a enmendar todo el daño que causó la Esfera de Rayos. En el catálogo de enemigos estará Joseph Bertrand Tercero, un antiguo potentado de New Marais que decidió colaborar con los First Sons a cambio de obtener poderes.

PARA ENFRENTARSE A ESTOS RETOS, Cole dispondrá de más habilidades. Además de la electricidad, ahora usará el viento. Podremos combinar ambas "naturalezas" para realizar ataques como el Vórtice Iónico, un tornado capaz de derribar un helicóptero.







APROVECHAR EL ENTORNO será clave. Podremos derribar balcones, reventar coches o colgarnos para atacar desde arriba.



Pero Sucker Punch quería mejorar el cuerpo a cuerpo, uno de los puntos flacos de la primera parte. Por ello han ideado el Super Melee Combat, con el que Cole atacará de forma más fluida con su arma electrificada y podrá acabar con unos 10 espectaculares movimientos de ejecución. En el resto también habrá mejoras. Las animaciones de Cole saltando, grindando o trepando se han ▶▶

LOS NUEVOS ENEMIGOS

SE ACABARON LOS "REAPERS" de la primera parte. Cole ya es muy poderoso y los rivales "clásicos" han dejado de ser un reto. En esta secuela, las bandas que infestarán la ciudad no serán de humanos, sino de desagradables mutantes. Al principio tendrán un ligero aspecto humanoide (de hecho, nos recordaron bastante a los necromorfos de «Dead Space»), pero poco a poco veremos seres más bestiales y grandes, como el "plant golem" que veis a la derecha. La mayoría de sus ataques se basarán en el cuerpo a cuerpo, pero en los niveles más avanzados también ganarán poderes para atacar a distancia.

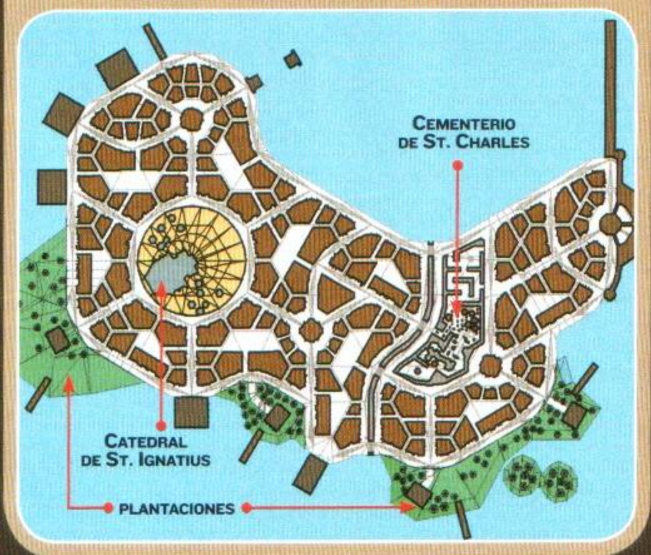


VISITAREMOS DIFERENTES SECTORES en nuestra búsqueda de la verdad. El pantano estará lleno de monstruos, mientras que el cementerio tendrá enemigos más humanoides.



NEW MARAIS, El nuevo terreno de juego

Los creadores han cambiado su forma de plantear los escenarios. En «Infamous» se buscaba un entorno realista, pero ahora quieren que, más que imitar una ciudad, New Marais sea un lugar divertido y cómodo por el que moverse. Habrá más variedad de alturas, más cables para deslizarse de un lugar a otro... Además, la mayoría de los objetos se podrán destruir con los ataques.



EL JUEGO PULIRÁ TODOS LOS DEFECTOS QUE TENÍA EL ANTERIOR Y PROMETE SER MUCHO MÁS DINÁMICO

simplificado para que haya que pulsar menos botones y nos movamos de forma más intuitiva. La obtención de poderes será menos pesada. No habrá que superar alcantarillas, sino buscar cristales Blast Core por la ciudad. Al acumular experiencia, podremos elegir si Cole se hace bueno o malo, pero aún no se sabe cómo.

NUESTRA PRIMERA PARTIDA ha bastado para convencernos de la mayor versatilidad de los combates, si bien algunos movimientos (como lanzar con telequinesis objetos a los enemigos) aún necesitan fluidez. En cualquier caso, los gráficos se están mejorando mucho (ojo a las animaciones de Cole y a los bestiales jefes finales) y la variedad de retos y habilidades prometen dar pie a un juego muy atractivo.



NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 19 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO | lo mejor | lo peor | alternativas | valoración | PUNTUACIÓN FINAL 00

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 82

ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD. Ezio Auditore nos necesita (y a nuestros amigos online) para derrotar a los Borgia.



PÁGINA 86

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS. Parece que no pasan los años por este gorila plataformero, que arrasó en SNES en los años 90.



PÁGINA 78

CALL OF DUTY: BLACK OPS. Mientras la red echa humo por culpa de las batallas multijugador, nosotros analizamos al detalle este "shooter". ¿Conseguirá cumplir la difícil misión de superar a sus antecesores?

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM


7 EDAD RECOMENDADA

SEXO

MIEDO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS

DISCRIMINACIÓN

APUESTAS

JUEGO ONLINE

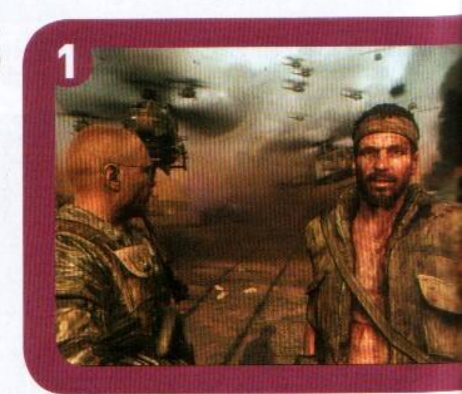




LA GUERRA MÁS REAL, con sus momentos épicos y dramáticos se refleja en uno de los "shooter" más esperados (y brillantes) de los últimos años.

CUANDO ÉRAMOS SOLDADOS

CALL OF DUTY BLACK OPS



El principal enemigo de ‹Black Ops› no son los "charlies", ni el ejército soviético, sino la gran sensación que nos dejó la entrega del año pasado... ¿tiene armas suficientes para derrotarlo?

LA GUERRA DE VIETNAM, el desembarco de Bahía Cochinos o los campos de prisioneros en la URSS son acontecimientos que cambiaron la historia y dejaron marcada a toda una generación. Y os aseguramos que después de jugar a «Black Ops» también nos han marcado a nosotros. Porque lo que propone el último «Call of Duty» es que revivamos, en primera persona, los acontecimientos más emocionantes de la guerra fría, con un argumento vibrante que nos lleva por medio mundo, y que mezcla personajes reales (como Kennedy o Castro) con una ficción muy creíble.

Este "shooter" está dividido en 16 niveles (narrados como flashbacks) que recuperan el pulso narrativo de «Modern Warfare 2». Es decir, que alternan fases de infiltración con batallas abiertas, vehículos y espectaculares secuencias de video (sin perder la perspectiva en primera persona). Incluso juega con nuestra mente, mezclando los recuerdos de Mason, el principal protagonista.

→ LA CAMPAÑA RONDA LAS SEIS HORAS y está muy "dirigida". Esto quiere decir que casi todos los niveles nos invitan a seguir a Frank Woods y a Reznov (recuperado de «World at War») sin dejarnos demasiada libertad. Pero no es algo necesariamente malo,







LOS ESCENARIOS de juego incluyen localizaciones como la URSS, Cuba, Laos, Hong Kong o el golfo de Mexico, realizados con el máximo detalle.



EN EL MODO HISTORIA estamos "controlados" por Woods y Reznov, a quienes tenemos que ayudar en ocasiones.



CONTAMOS CON MÁS DE 40 ARMAS desde "antiguallas" de la 2ª Guerra Mundial, hasta fusiles actuales como el M4A1.

DISPAROS DE ULTRATUMBA

Los soldados no mueren... sólo van al infierno a reagruparse. Y como muestra de ello, el nuevo «Call of Duty» incluye dos niveles de zombis (uno de ellos hay que desbloquearlo) para cuatro jugadores simultáneos:



EL PENTÁGONO se llena de muertos vivientes, y cuatro famosos políticos deben resistir... al acabarnos el juego.



KINO DER TOTEN continúa la invasión de "no muertos" nazis. Esta vez nos refugiamos en las ruinas de un viejo teatro.

2



3



GOOD MORNING VIETNAM

La guerra de Vietnam es el telón de fondo de los niveles más "bélicos" del juego:

1. LA LLEGADA A LA BASE y el encuentro con Hudson y Woods nos pone los pelos de punta.

2. REMONTAR EL RÍO en barca, a ritmo de los Rolling Stones, es igual que en "Apocalypse Now".

3. JUGAR A LA RULETA RUSA con otro prisionero americano está inspirado en "El Cazador".

porque permite que vivamos momentos de guión escalofriantes, como escuchar a los Rolling Stones mientras remontamos el río en una barca, luchar con un traje NBQ o saltar al vacío para escapar de una avalancha.

La acción no decae, y es capaz de hacernos saltar sobre la silla un segundo, mientras al instante siguiente tenemos que apartar la mirada por la brutalidad de las ejecuciones... pero así es la guerra. De hecho, hemos recuperado la sensación de formar parte de la historia, que se había perdido en «Modern Warfare 2».

→ EL MODO ONLINE PARA 16 JUGADORES es perfecto. Podríamos jugar durante años a las partidas clásicas, como "batalla por equipos" o "todos contra todos", con el sistema de rangos que se ha ido perfeccionando en las tres últimas entregas. Y además, el ▸▸



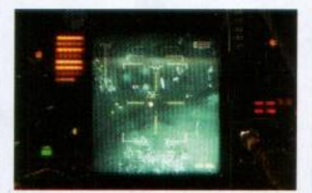


WOODS →

Tiene un papel similar al de MacTavish; un tipo duro, que nos enseñará a sobrevivir en medio de la batalla.

OPERACIONES ESPECIALES

Los niveles de disparo están salpicados por fases de conducción, descensos a rápel, tirolina y unas cuantas secuencias interactivas (en las que hay que machacar botones) que animan el desarrollo:



EL BLACKBIRD SR-71 nos permite dar órdenes, desde el aire, a un grupo de operaciones especiales infiltrado.



EL HELICÓPTERO soviético se puede pilotar (no es un nivel sobre raíles) aunque no podemos desviarnos mucho de la ruta.



BAJO EL AGUA podemos bucear con "libertad limitada". Hay secuencias en un río y a gran profundidad, en el Atlántico.



EL JUEGO ES SALVAJE y no escatima en detalles "gore". La guerra es exclusivamente para mayores de 18 años.



LOS NIVELES SON FLASHBACKS que van desde el fin de la Guerra Mundial a los 60. A veces la mente nos "engaña".



EL TRAJE NBQ nos protege de las armas químicas, pero una grieta puede acabar con nosotros de un modo desagradable.



EL APARTADO GRÁFICO está a años luz de cualquier otro "shooter" y nos ofrece un realismo sin precedentes.



LOS CONTROLES se mantienen respecto a entregas anteriores, podemos apuntar con distintas miras (Reflex, Red dot, Acog, Eotec...)

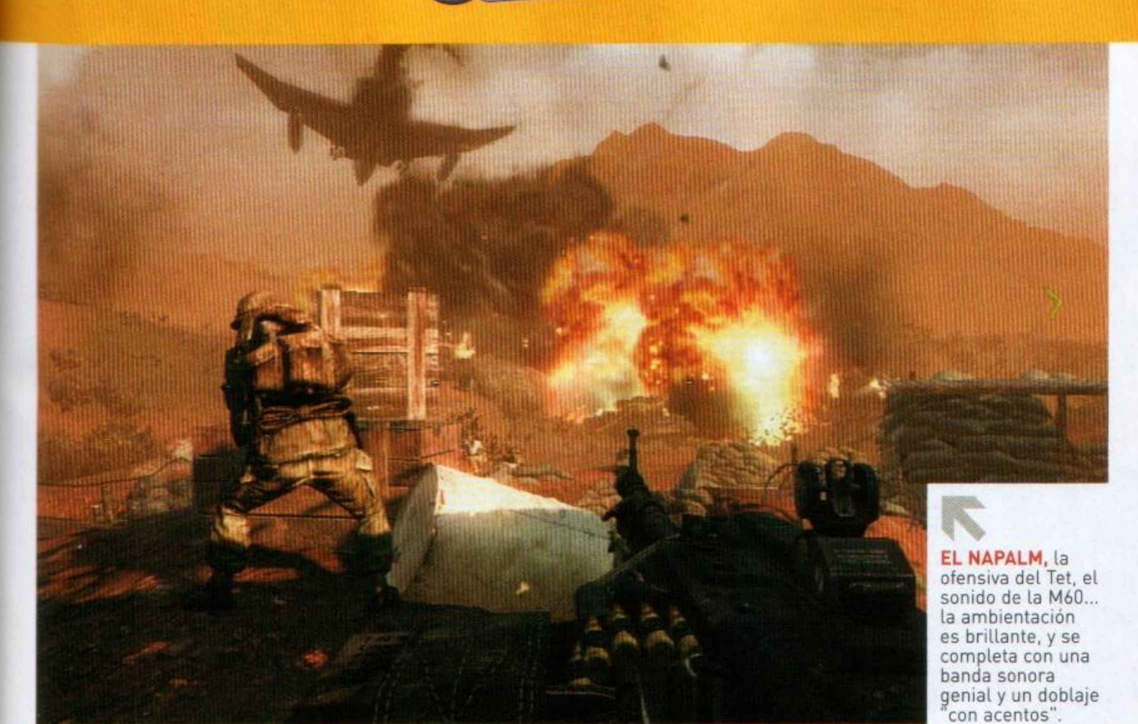
← VIETCONG

LAS TROPAS NORVIETNAMITAS son los enemigos más despiadados e inteligentes que nos han acechado en «Call of Duty». Además son muy numerosos y están bien armados.

catálogo de armas y niveles, y las nuevas opciones de personalización (desde crear emblemas a cambiar el camuflaje facial...) ofrecen posibilidades infinitas.

Para redondear este apartado se ha incorporado un sistema de puntos con que comprar las mejoras. Estos créditos se multiplican si cumplimos contratos especiales (como lograr más bajas que muertes) y también los podemos apostar. Pero hay más: partidas en condiciones especiales, un "teatro" para grabar y compartir vídeos, gráficas que explican nuestra progresión, etc. Suficiente para convertir a «Black Ops» en el "shooter" multijugador más divertido de todos los tiempos.

→LA MEJOR AMBIENTACIÓN no sería posible sin un apartado gráfico de escándalo, que aprovecha el motor del juego anterior, con interesantes mejoras. La banda



EL NAPALM, la ofensiva del Tet, el sonido de la M60... la ambientación es brillante, y se completa con una banda sonora genial y un doblaje "con acentos".

EL MEJOR MODO ONLINE

El multijugador de «Call of Duty» es tan largo, profundo y divertido, que no pensaréis en otra cosa. A las opciones clásicas, se une un sistema de estadísticas muy mejorado, nuevos modos y la necesidad de acumular créditos para comprar las armas y ventajas que se van desbloqueando con la experiencia. Imbatible.



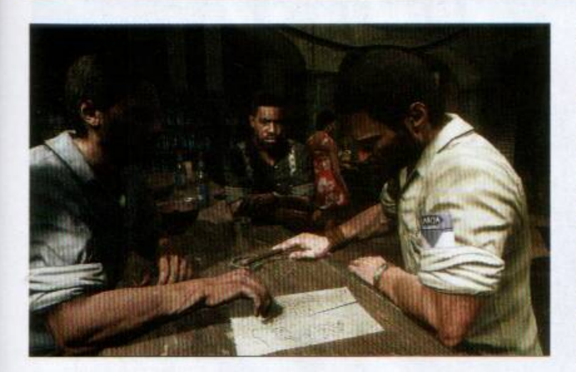
LOS MODOS clásicos se completan con apuestas, "Wager Match" y un sistema de rangos y experiencia muy profundo.



PODEMOS CONFIGURAR las armas y personalizar nuestra tarjeta de jugador, maquillaje facial, camuflaje...



EL DISEÑO DE LOS NIVELES es muy equilibrado, al igual que las ventajas y recompensas por racha, no hay "One man army".





■ EL MULTIJUGADOR ONLINE ES PERFECTO, OFRECE DIVERSIÓN POR MUCHOS MESES ■



DOS JUEGOS EXTRA se ocultan en «Black Ops». A la izquierda podéis ver el "shooter" «Dead Ops Arcade» y a la derecha una pantalla del clásico «Zork», una aventura conversacional.

sonora no le va a la zaga, y cuenta con un doblaje al castellano muy sólido junto a un buen puñado de temas orquestales y licenciados.

«Black Ops» ha derrotado el "fantasma" de «Modern Warfare», con una historia más verosímil y nuevos modos online. Ha conseguido perfeccionar aún más la ambientación, convirtiéndose en un clásico instantáneo, una obra maestra, que nos ha dejado muy impresionados. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL MULTIJUGADOR** supera las expectativas, los nuevos modos y la personalización son brillantes.

■ **LA AMBIENTACIÓN** es perfecta y nos permite vivir un pedazo de historia desde varios puntos de vista.

lo peor

■ **EL MODO 3D** (para televisores compatibles) no está muy logrado, La profundidad es buena, pero marea.

■ **LA CAMPAÑA ES CORTA** y no tiene modo cooperativo, ni operaciones especiales.

alternativas

La entrega del año pasado, **«Modern Warfare 2»** es brillante, y cuenta con modos adicionales, aunque no es tan "redondo" como éste, y lo mismo ocurre con **«World at War»**, que es anterior en el tiempo. **«Medal of Honor»** también tiene un buen nivel, aunque queda por debajo de los **«Call of Duty»** en todos los aspectos.

■ **GRÁFICOS** Posiblemente los mejores que se hayan visto en el género. Con un realismo que asusta, una buena física y efectos muy innovadores. **96**

■ **SONIDO** La música es excelente, el doblaje al castellano resulta aún mejor, pero lo que se lleva la palma son los efectos envolventes. **95**

■ **DURACIÓN** El modo historia es corto, unas 6 horas, pero el multijugador es infinito, y aún nos quedan los zombis y Dead Ops Arcade. **95**

■ **DIVERSIÓN** La campaña nos pone los pelos de punta, pero el multijugador lo supera. Estaréis "enganchados" durante meses. **97**

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración

Muchos han estado esperando este juego durante un año, pero nosotros lo hemos esperado toda una vida. «Call of Duty Black Ops» está muy cerca de ser el "shooter" perfecto, gracias a una campaña que cuida tanto los niveles de acción como la trama, y que además cuenta con un apartado técnico que quita el hipo. Una vez más, llega acompañado de un modo multijugador insuperable, con una duración y profundidad sin precedentes. Y después de todo, aún nos queda el entretenidísimo modo de los zombis. Magistral.

■ AVENTURA ■ UBISOFT ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 70,95 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 18

EZIO ES MÁS EXPERTO y letal que nunca. Él solo se basta para destrozar a las tropas papales, pero además va a contar con ayuda.

¿ELIMINAR A LOS BORGIA? ¿TÚ Y CUÁNTOS MÁS?

ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD



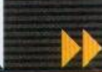
Ezio ya es un asesino consumado, pero su plan para derrocar a los Borgia aún no ha terminado. Ahora son tan poderosos que vamos a tener que buscarnos unos cuantos colegas para terminar este trabajo.

■ **EL PODER DE LOS BORGIA,** lejos de desaparecer, ha crecido desde que Ezio arrebatara el Fruto del Edén al Papa Rodrigo. Para colmo, César Borgia, el hijo de Rodrigo, ha asaltado la base asesina de Monteriggioni y ha arrebatado a nuestro héroe el Fruto. Ezio ha decidido acabar con la lacra de los Borgia de una vez por todas. Aliado con el líder Maquiavelo, tiene la misión de reclutar nuevos aprendices para el gremio y mermar el poder socioeconómico de ese clan. Todo ello se conseguirá en una sola ciudad: la Roma del siglo XVI.

→ **EL NUEVO ESCENARIO ES EL MÁS ESPECTACULAR** de la saga. Está lleno de monumentos que reconoceréis de las clases de Arte o porque lo hayáis visitado: el Coliseo, la Plaza de España... Ocupa casi el doble que la Venecia vista en «Assassin´s Creed II», y recorrerla de punta a punta lleva tanto tiempo que ahora hay túneles para viajar a los puntos clave. Además, podemos desplazarnos a caballo por las calles, aunque resulta algo engorroso.

Otra de las novedades consiste en mejorar la ciudad poco a poco. En el juego anterior podíamos hacer pequeños cambios en Monteriggioni, pero aquí las mejoras afectan mucho a la jugabilidad. Así, si restauramos los







EL COMIENZO de la aventura tiene lugar en la invasión de Monteriggioni. La huida a caballo de Ezio es brutal.



ESCALAR edificios y monumentos sigue siendo importante. Trepar por el El Coliseo o el Panteón es una gozada.



LOS TRAMOS EN EL PRESENTE ahora son más largos e importantes. Podemos salir del Animus cuando queramos.

FORMAS DE MEJORAR

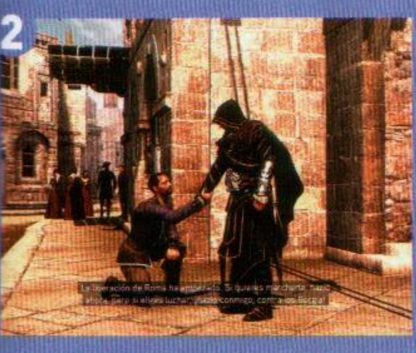
Aunque no son imprescindibles para avanzar, hay actividades a las que nos conviene dedicar tiempo para ser más eficaces. Algunas dependen de nuestra habilidad y otras del dinero que hayamos ahorrado.



EL ENTRENAMIENTO VIRTUAL sirve para mejorar cuatro categorías: agilidad, combate, búsqueda y asesinato sigiloso.



COMPRAR TIENDAS y monumentos nos da más dinero y otras ventajas: descuentos, nuevos objetos, rutas distintas...





ÚNETE, HERMANO

Así reclutamos nuevos asesinos para nuestra noble causa:

1. LIQUIDAMOS a un general Borgia y trepamos su torre para quemarla. Así, además, liberamos comercios.

2. SALVAMOS a un ciudadano de la zona que es atacado por el ejército. Se convierte en aprendiz.

3. ASIGNAMOS misiones y mejoras a los aprendices. Al acumular experiencia pueden subir hasta diez niveles

acueductos, podremos inundar una zona que nos da acceso a un nivel secreto; o, si compramos un local vacío, colocamos cortesanas para que nos acompañen.

→ **LA CIUDAD SE DIVIDE EN DISTRITOS** bajo la influencia de los Borgia. Cada uno de ellos tiene una torre y un general que tenemos que anular para que la zona prospere. De hecho, cuantos más distritos liberemos, más nos apoyará la gente. Los numerosos guardias empezarán a ser sustituidos por parejas de enamorados o artistas callejeros...

Pero lo mejor es que en esas zonas libres podemos reclutar aprendices para el gremio de asesinos. Ellos acuden a nuestra llamada (basta con pulsar un botón) y atacan a los enemigos más cercanos. Cuando reclutamos a unos cuantos aprendices podemos "invocar" una lluvia de flechas ▸▸



EZIO →

YA NO ES EL JOVEN que daba sus primeros pasos como asesino en «ACII». Ahora debe convertirse en líder y luchar para acabar con la tiranía de los Borgia.

MATA O MUERE

La novedad que más sorprende es el multijugador. Hasta ocho personas pueden "picarse" en un pilla-pilla mortal a través de Internet.



HAY 8 MAPAS basados en lo que vemos en el modo para un jugador. Unos potencian la infiltración, otros la escalada...



INFILTRARNOS entre los personajes no controlables es la clave. Tenemos un objetivo y a la vez somos presa de otro. Si un jugador va a asesinarnos, podemos reaccionar y zafarnos.



LAS HABILIDADES son iguales para todos. Al acumular experiencia ganamos extras como bombas de humo, más capacidad para prever ataques...



DISFRAZARNOS para pasar desapercibidos entre los guardias es la mecánica a seguir durante un par de misiones.



LOS HIJOS DE RÓMULO han escondido seis llaves que debemos encontrar en otros tantos niveles especiales.



LOS ENIGMAS DEL SUJETO 16 vuelven a aparecer, pero esta vez son más complicados y cuesta más encontrarlos.



LAS MÁQUINAS DE LEONARDO son cuatro: una góndola con cañón, una ametralladora, un ala delta y un carro blindado.



LAS ARMAS son más variadas que en el juego previo. El lanzadardos y la ballesta resultan muy útiles.

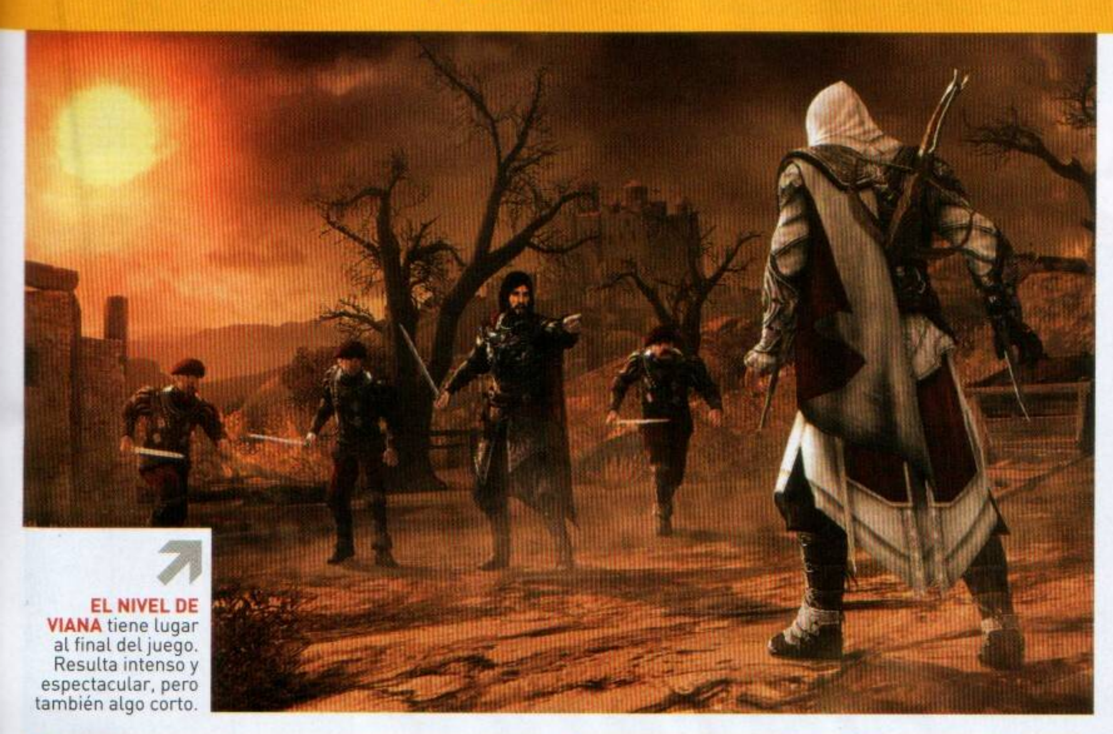
LUCRECIA

La hermana y amante (¡puaj!) de César tiene mucha presencia en la trama. La guía su ambición, pero mezclar política y amor es peligroso...

que elimina a todos los soldados. Cuanto más usemos a los reclutas, más eficaces se vuelven. Podemos enviarlos a misiones por el mundo para que ganen experiencia, y cuando se vuelven veteranos los nombramos asesinos en una emotiva ceremonia.

PERO HAY MUCHAS OTRAS MISIONES que podemos cumplir: buscar pistas del Sujeto 16, destruir máquinas de da Vinci, introducirnos en las bases de una secta llamada Hijos de Rómulo, superar "flashbacks" en los que Ezio ayuda a su amante Cristina, explorar el presente con Desmond... La mayoría son optativas, pero mejoran la experiencia. La guinda es un breve nivel final que sitúa la acción en España, en la batalla de Viana.

EL MULTIJUGADOR es la novedad más notoria. No controlamos a Ezio, sino un personaje anónimo a elegir entre 17 categorías: un sacerdote, un galeno, un arlequín... Aunque hay 6 modos de juego distintos, la idea



EL NIVEL DE VIANA tiene lugar al final del juego. Resulta intenso y espectacular, pero también algo corto.





ES MÁS VARIADO Y ESPECTACULAR Y OFRECE UN COMPLETO MULTIJUGADOR



LOS EXTRAS que podemos desbloquear son numerosos. El traje de Raiden (izq.) es el más llamativo, pero el paracaídas también mola (der). Id a la sección de trucos para ver cómo liberarlos.

TODO UN CULEBRÓN

Messer Ezio se va a encontrar con muchos personajes históricos a lo largo de la aventura.



MAQUIAVELO solo aparecía al final de «Assassins II», pero aquí tiene mucha importancia. ¿Será bueno o malo, en realidad?



RODRIGO Y CÉSAR BORGIA son los grandes objetivos a eliminar, pero es César quien nos va a dar la "vara". Entre ellos no se llevan muy bien, que digamos...



LOS OTROS HERMANOS Borgia no tienen tanto peso, aunque sí tenemos que ir a por Juan.



COPÉRNICO aparece en un capítulo extra, descargable en exclusiva para PlayStation 3.

general es asesinar a los otros jugadores antes de que ellos nos cacen a nosotros. Os aseguramos que la tensión es constante, aunque a veces es confuso orientarse con tanto jugador de por medio. A tanta variedad de modos hay que unir una trama principal muy atractiva y llena de personajes históricos y un apartado técnico que recrea con todo detalle la Roma del siglo XVI. Un juego largo, variado e intenso.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA VARIEDAD** de misiones que se nos ofrece. ¡Casi no vais a saber por dónde empezar!
- **LA RECREACIÓN** de una etapa histórica apasionante. Todo nos mete de lleno en el siglo XVI.

lo peor

- **LA HISTORIA PRINCIPAL ES MÁS CORTA** que la de «AC II» y desaprovecha personajes como Rodrigo Borgia o Leonardo da Vinci.
- **SOLO HAY UNA CIUDAD** para explorar. Viana es corta y lineal.

alternativas

Debéis jugar con **«Assassin´s Creed II»**, porque es un juegazo y así entenderéis mejor la historia. El primer **«Assassin´s Creed»** está en línea económica. Si buscáis más aventuras abiertas, no podéis dejar pasar **«Grand Theft Auto IV»**. Para los que quieran saltar, probad **«Uncharted 2»** o el más modesto **«Prince of Persia»**.

GRÁFICOS Roma es impresionante y el detalle de las caras ha mejorado. Hay algo de "popping", pero con tanto detalle parece inevitable.	94
SONIDO Aunque J. Diego Botto ya no dobla a Da Vinci, el resto del doblaje es tan magnífico como siempre. La música de Jasper Kyd va muy bien.	94
DURACIÓN La historia principal se supera en 12 horas, pero necesitaréis decenas más para todos los secretos. Y además está el multijugador...	95
DIVERSIÓN Hay tantas cosas por hacer, y tan diferentes, que no querréis que se acabe nunca. Además, el control está muy depurado.	95
PUNTUACIÓN FINAL	95

valoración

Muchos pensaron que este juego iba a ser una "expansión" de la segunda parte, con el único aliciente del multijugador. Nada más lejos de la realidad. El multijugador mola, sí, pero además tenéis un modo Historia que supera al del juego anterior por variedad de retos e intensidad. La trama principal es algo más corta y simple que la anterior (¡Rodrigo, con lo que tú has sido!), pero no os va a importar, porque tendréis tanto por hacer... Y para colmo, el apartado técnico sigue siendo impactante. Un imprescindible.

■ PLATAFORMAS ■ NINTENDO ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 50,99 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 3

ANÁLISIS EN EXCLUSIVA

LOS ENTORNOS son una explosión de color, detalles y guiños nostálgicos, como ese Donkey de 8-bit presidiendo el paisaje.

EL "PLATANETA" DE LOS SIMIOS

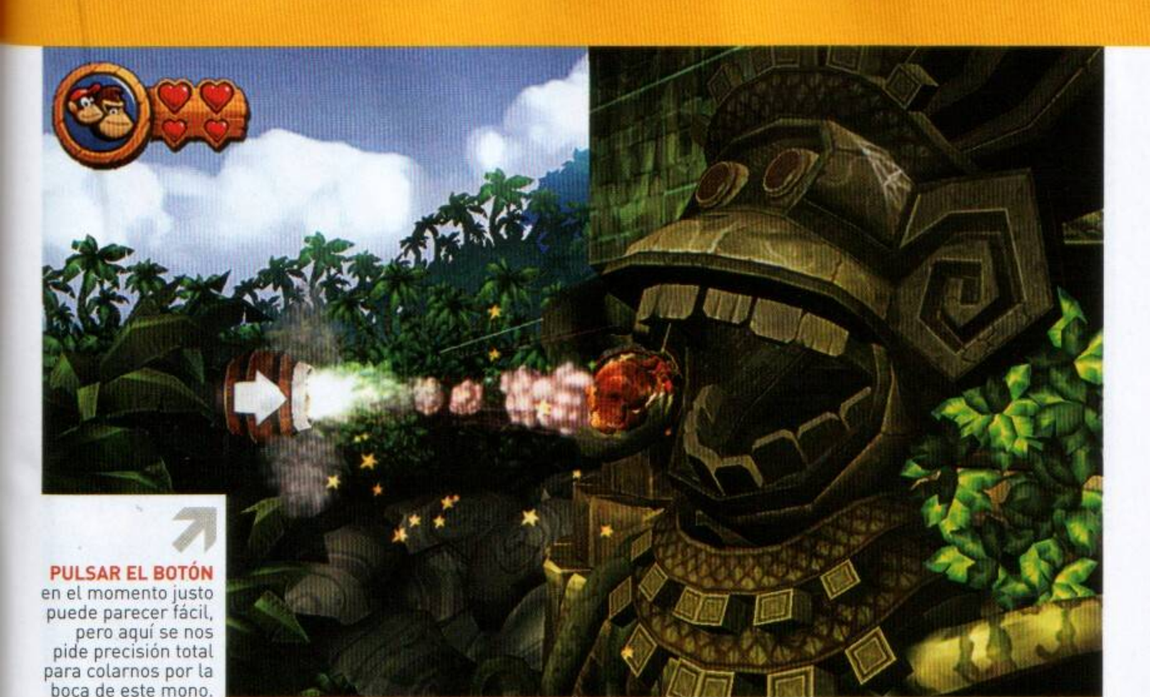
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Tras resucitar a Samus con maestría, Nintendo y Retro Studios han querido repetir la jugada con el mismísimo Donkey Kong. Pero la gran pregunta es: ¿habrán podido también con el "tótem" de Rare?

■ **JUGAR A ESTE "REVIVAL" SIN RECORDAR** con nostalgia los gráficos prerrenderizados, el ritmo y el espectacular diseño de niveles del original de SNES ha sido casi imposible. Lógicamente, ninguno de estos alardes técnicos impresiona como en los años noventa, después de todo lo que ha llovido desde entonces. Sin embargo, hay un factor que hace de este regreso algo tan genuino, único y adictivo como sus predecesores. Algo que parecen haber perdido los videojuegos en los últimos años, y que comparten la mayoría de los clásicos: la dificultad. Sí, amigos, «DKC Returns» es uno de los juegos más desafiantes que nos hemos echado al careto en mucho tiempo. Echábamos de menos ver tantos "Game Over" seguidos, sudar el mando con un jefe final o sentir la satisfacción de superar una fase tras la enésima intentona... Todo ello requería un control suave, intuitivo y fiable, y eso es justo lo que nos han dado.

→ **PODEMOS JUGAR CON EL MANDO EN HORIZONTAL** o bien conectar el nunchako. Si agitamos el mando en plena caminata, rodamos por laderas y rampas a toda velocidad y también podemos romper cajas o voltear plataformas. Además, el mono se vuelve "estéreo" cuando aparece





PULSAR EL BOTÓN en el momento justo puede parecer fácil, pero aquí se nos pide precisión total para colarnos por la boca de este mono.



PODEMOS SOPLAR molinillos, velas y dientes de león para descubrir monedas ocultas o activar plataformas móviles.



LOS HIPOPÓTAMOS se van hundiendo un poquito más con cada salto, así que no os cebéis con ellos o caeréis muy mal.

MONADAS A DOS BANDAS

Siguiendo la estela de «New Super Mario Bros», Nintendo ha incluido un modo cooperativo para dos jugadores a la vez por primera vez en la saga. Aunque habría molado jugar partidas a cuatro, no deja de ser una locura.



QUIEN CONTROLE A DONKEY podrá echarse a Diddy a la espalda para cruzar un tramo más complicado, y soltarlo luego.



SABER COMPENETRARSE es esencial para avanzar, y aquí es donde vienen las risas y los piques. ¿Cooperáis o competís?





¡AL DESPACHO DEL JEFE!

A despacharlos, más bien. Es esta ocasión, los jefazos de cada mundo requieren un mínimo de 6 toques para ser derrotados, pero detrás de cada uno se esconde algo muy superior...

1. MUFEO Y MUMALO son dos bicharracos con muy malas pulgas, cuyo punto débil es su voluminosa chepa.

2. EN "BOMBARDEO AVIARIO" debemos devolverle las bombas a ese pájaro antes de que exploten en nuestra simiesca cara.

3. AL DERROTAR a un jefe aparecerá el tótem Gongoh, y hay unos segundos para sacudirle bien con los mandos.



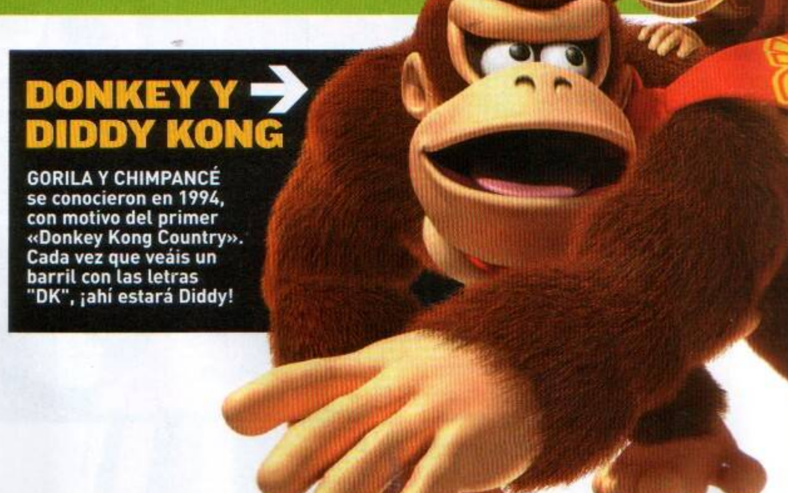
Diddy, que se sube a nuestra chepa para mantenernos en el aire unos segundos y ampliar nuestra vida a cuatro corazones.

La pena es que no podamos controlar a Diddy individualmente (como en «Donkey Kong Country» 2 y 3), aunque eso se compensa con el frenético cooperativo, que nos permite pasarnos todo el juego junto a otro amigo; una experiencia casi tan divertida (aunque a dos) como el multijugador a cuatro de «New Super Mario» Pero esa no es la única similitud entre ambos.

→ LA INFLUENCIA DEL FONTANERO ES EVIDENTE, desde el aspecto de los mapas-tablero (ocho más uno, aunque con menos atajos secretos), hasta los ambientes de cada mundo: jungla, playa, bosque, acantilado, volcán... No obstante, han desaparecido los niveles acuáticos, y el plantel

DONKEY Y DIDDY KONG →

GORILA Y CHIMPANCÉ se conocieron en 1994, con motivo del primer «Donkey Kong Country». Cada vez que veáis un barril con las letras "DK", ¡ahí estará Diddy!



UN PARAÍSO DE SECRETOS

Las monedas sirven para comprar objetos en las tiendas de Cranky, tales como llaves que abren el camino a un nivel especial por cada mundo, o un loro que nos chiva dónde están las piezas de puzle.



HAY CUATRO LETRAS K-O-N-G por cada nivel, y si las pillamos todas, podremos acceder a un barril-ruleta al llegar a la meta.



LAS PIEZAS DE PUZLE están muy bien escondidas; hay entre 5 y 7 por cada nivel, y sirven para completar emblemas frutales.



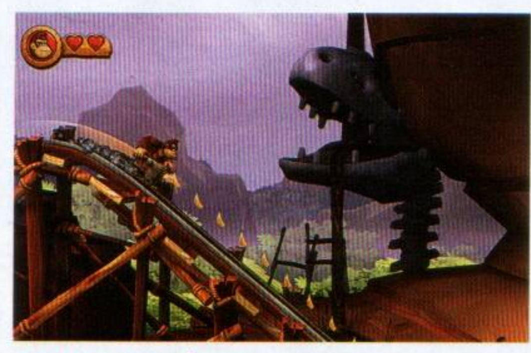
POR CADA 100 PLÁTANOS, nos dan un globo, o sea, una vida. Aunque es muy recomendable comprar varios en la tienda.



PODEMOS AGARRARNOS a esas superficies de hierba, con cuidado de no soltar el gatillo (o botón '1') antes de tiempo.



EL CONTROL CLÁSICO es más directo y preciso, pero resulta más cansino, ya que obliga a sacudir ambas manos a la vez.



LOS SALTOS KILOMÉTRICOS son muy frecuentes en los endiablados tramos sobre raíles, donde no vale distraerse.



¿PLANTAS QUE ESCUPEN bolas de pinchos? Es momento de usar el jet-pack de Diddy y colocarse en puntos estratégicos.



LAS FASES DEL ATARDECER son una gozada visual y jugable. Sacudid el mando para rodar, o embestir cuando manejéis a Rambi.

GONGOH

El sustituto de King K. Rool (el villano original) es este tótem de mirada penetrante, que hipnotizará a todos los animales de la selva para que nos cojan manía.

de aliados se ha visto reducido al rinoceronte Rambi (ni pez, ni avestruz). Quizá por ello tiene más mérito que el juego nos sorprenda constantemente, gracias a la enorme variedad de situaciones: desquiciantes niveles en vagoneta, persecuciones en barriles propulsores, cambios de profundidad y, por supuesto, barriles-cañón que esta vez exigen más reflejos que nunca. Los niveles son muy largos y están llenos de puntos de control, salas de bonus y objetos; para pillar todas las piezas de puzle tenemos que sabernos cada nivel al dedillo.

EN CUANTO AL APARTADO GRÁFICO, el lavado de cara se nota en la cantidad de elementos, detalles y enemigos que se mueven en pantalla con pasmosa fluidez, mientras el "scroll" avanza a un ritmo vertiginoso.



HAY QUE ESCAPAR de una avalancha de arañas antes de que devoren toda la pantalla, con nosotros incluidos, por supuesto.





PONGÁMONOS EN SITUACIÓN

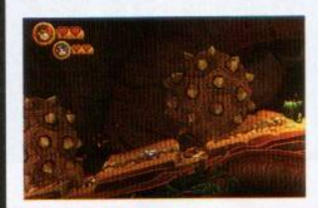
La auténtica gracia del juego está en la cantidad de ideas frescas y ocurrentes que se han aplicado al desarrollo "plataformero".



HAY QUE RESGUARDARSE de las olas que vienen del fondo, y esos trozos de barco parecen seguros.



EL BARRIL-COHETE remonta el "vuelo" mediante leves toques de botón. ¡Cuidadín con los topos!



LAS ROCAS RODANTES son un peligro. Menos mal que podemos agazaparnos en esos huecos.



HUIR DE ESTA CUEVA sólo es posible si esquivamos las ondas "inteligentes" de ese murciélago.

■ RETOMA LA DIVERSIÓN DE LA VIEJA ESCUELA, CON UNOS GRÁFICOS DE LUJO ■



LAS FASES EN "MONO"-RAIL son todo un reto: además de sortear los obstáculos, hay que agacharse y pulsar el botón de salto con la intensidad justa para no dejarnos el cabezón por el camino.

La brillante puesta en escena se completa con unas animaciones increíbles, que dan vida a enemigos tan inteligentes -y puñeteros- como ese murciélago gigante que nos lanza ultrasonidos mientras se va comiendo la pantalla.

Nintendo ha conseguido dar un pequeño paso para Donkey, manteniendo intacto el espíritu de la saga, y un gran paso para la "hominidad", devolviendo al gorila al digno lugar que merece. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL AIRE RETRO** que destila, gracias a su "estética DK", el genial control y el alto nivel de exigencia.

■ **EL DISEÑO DE NIVELES**, que riza el rizo de las plataformas 2D con una enorme variedad de situaciones.

lo peor

■ **ALGUNOS AMBIENTES** dan la sensación de repetirse, y falta algún nivelillo más por cada mundo.

■ **LA DIFICULTAD** puede llegar a desesperar por momentos, pero para eso está el sistema de guía rápida.

alternativas

«New Super Mario Bros» es el único capaz de tutear a Donkey. Por otro lado, **«Wario Land: The Shake Dimension»** hace un uso similar del Wiimote. Pero la opción más parecida es el estupendo **«Donkey Kong Jungle Beat»**, de la serie New Play Control. Y en un par de meses, nos espera otro retorno de lujo: **«Kirby's Epic Yarn»**.

■ **GRÁFICOS** Escenarios y animaciones que quitan el hipo, con gran solidez de estructuras, fondos muy vistosos y una ambientación de fábula. **93**

■ **SONIDO** Las melodías clásicas, mucho más tribales, se han versionado de maravilla, pero los nuevos temas no están a la altura de los de Rare. **82**

■ **DURACIÓN** Sus ocho mundos (casi 60 niveles) dan para unas 9 horas, sin tener en cuenta las repeticiones. Y como queráis conseguirlo todo... **85**

■ **DIVERSIÓN** El plataformas 2D más fresco, frenético y divertido de Wii, con permiso de Mario. El cooperativo es la bomba, pero no admite a cuatro. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

Puede que este nuevo episodio no revolucione el género como lo hicieron sus predecesores, pero encontrar un plataformas tan variado, profundo y jugable como los de antaño es todo un acontecimiento para cualquier jugador de pura cepa. A ellos está dedicado este homenaje a los tiempos de los 16 bits, que recupera la dificultad como ingrediente secreto de una fórmula tan sencilla como inmortal: saltos, acción a lo bestia y muchos, muchos plátanos por recolectar. Por fin, el rey de la selva ha vuelto.

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ SONY ■ I JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 29,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 18 

KRATOS SE ENFRENTA a dioses y criaturas míticas para encontrar a su hermano desaparecido. Sus métodos son de lo más salvaje... pero también efectivos.

EL CONQUISTADOR DE LA ATLÁNTIDA

GOD OF WAR GHOST OF SPARTA

1

9 GOLPES

La ciudad perdida de la Atlántida no quedó sumergida por el impacto de un meteorito, ni por la fuerza de los mares... sino por la furia de un guerrero espartano con el poder de un dios.



■ **NI LOS DIOSES, NI LOS TITANES...** el único que ha sido capaz de hacer sombra a Kratos es su hermano Deimos, que hasta ahora había pasado desapercibido en la saga. Por eso, el Fantasma de Esparta se lanza a una nueva aventura de proporciones épicas (transcurre entre los dos primeros juegos de PS2) en la que debe saldar cuentas con "la horma de su sandalia". Y para ello debe recorrer unas localizaciones legendarias (desde la Atlántida a Creta, pasando por la propia Esparta) que están recreadas a una escala impresionante.

En «Ghost of Sparta» los puzles y las plataformas ceden protagonismo a unos combates memorables, en los que tenemos que hacer uso de las espadas de Atenea y, como principal novedad, de una lanza y un escudo espartanos. Así a lo largo de ocho horas que nos invitan a descubrir nuevos detalles sobre el pasado de Kratos, en particular, su infancia y su educación como guerrero.

→ **EL DESARROLLO ES TAN SALVAJE Y ESPECTACULAR** como en los juegos anteriores. Una vez que hayamos debilitado a nuestros rivales (cíclopes, medusas, minotauros...) podemos acabar con ellos con las QTE más escalofriantes. Mención aparte merecen los soberbios enemigos finales, co-





LOS ORBES que dejan nuestros enemigos al morir nos sirven para mejorar la potencia de nuestras armas, lanzar magia y recuperar energía.


LOS COMBATES son salvajes y muy intensos. Podemos manejar dos tipos de arma y tres objetos mágicos.



LOS ESCENARIOS recrean lugares como Atlantis, Creta, Esparta o el reino de la muerte, con gran nivel de detalle.

HERMANOS Y RIVALES

El argumento de «Ghost of Sparta» desvela la relación entre Kratos y su hermano Deimos. Aunque siempre existió rivalidad entre ambos, nuestro héroe está dispuesto a enfrentarse a los mismísimos dioses para encontrarle.


EN LOS FLASHBACKS podemos ver cómo era la rivalidad en la juventud de Kratos, cuando entrenaban como guerreros.


EN LA EDAD ADULTA Kratos y Deimos deben librar una batalla sin cuartel a las puertas del reino de Thanatos.

2


3


FORJA LA LEYENDA

Después de 4 entregas, el Fantasma de Esparta aún tiene mucho por hacer:

1. **VISITA NUEVOS SITIOS** como la Atlántida, Creta, Esparta, los Templos de Poseidon y de Atenea, o la peligrosa Heraclion.
2. **DOMINA NUEVAS ARMAS**, como la lanza y el escudo espartanos, útiles a corta distancia y que se pueden arrojar.
3. **ENCUENTRA NUEVAS CRIATURAS** mitológicas de la talla de Scylla, Calisto, el titán Thera o el mismísimo dios de la muerte, Thanatos.

mo Scylla, Calisto o Thanatos, que nos hacen contener la respiración por su tamaño y ferocidad.

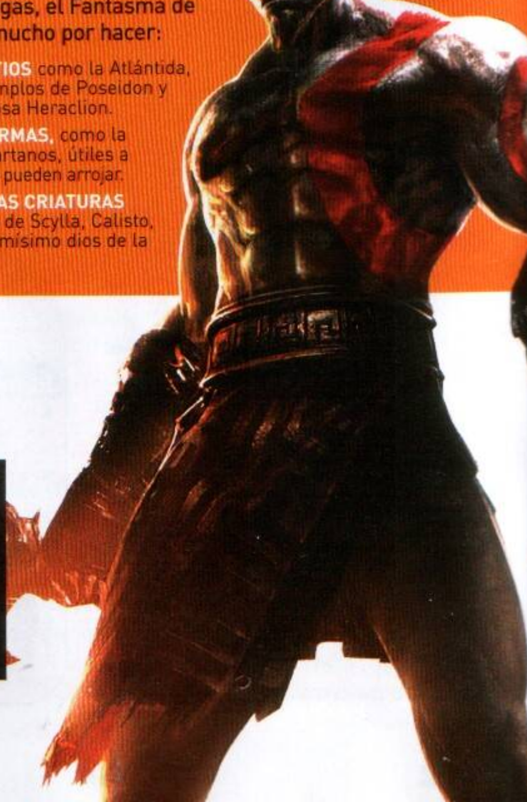
Para despedirse de PSP, la saga se viste con secuencias inolvidables, como caídas al vacío o combates sobre plataformas que se derrumban. No podía faltar un minijuego "picante", además de importantes secciones submarinas y bajo la lluvia, que son lo más espectacular que hemos visto en una portátil. El modelo de Kratos es perfecto, y su expresividad se complementa con un doblaje sobresaliente. Podemos afirmar con rotundidad que, técnicamente, la consola ha tocado techo con este título.

→ **EL CONTROL ESTÁ BIEN ADAPTADO,** sobre todo gracias al sistema de cámaras fijas. Sin embargo, algunos movimientos, como esquivar (que requiere pulsar L, R y una dirección al ▸▸



KRATOS →

EL FANTASMA DE ESPARTA, tras derrotar al dios Marte al final de «God of War», se embarca en una épica aventura para encontrar a Deimos, su hermano desaparecido.





LA MITOLOGÍA GRIEGA se refleja en lugares como Atlantis, enemigos como las medusas, los minotauros o los tritones, y secundarios como Midas, que convierte en oro lo que toca.





KRATOS COMBATE SIN DESCANSO PARA ENCONTRAR A SU HERMANO DEIMOS



EL APARTADO GRÁFICO es sublime. La expresividad de Kratos, el tamaño de los enemigos finales o los efectos, como la lluvia y la lava, rompen con todo lo visto en PSP.

ENEMIGOS DE KRATOS

Los enemigos gigantescos se han convertido en una de las señas de identidad de esta saga. Aunque parezca increíble para tratarse de una consola portátil, «Ghost of Sparta» nos pone frente a criaturas mastodónticas (que llenan toda la pantalla) a las que tenemos que debilitar a golpes y que ejecutamos con secuencias Q.T.E. Aquí os presentamos algunas:



SCYLLA aparece en dos momentos de nuestra aventura, y recuerda a la hidra del primer «God of War» para PS2.



THERA es el único titán que aparece en el juego, y aunque el enfrentamiento es corto, resulta bastante espectacular.



TANATHOS, el dios de la muerte, sufre diferentes transformaciones a lo largo del combate. Esta es impresionante.

mismo tiempo), pueden resultar incómodos. En cualquier caso, no tardamos en acostumbrarnos y no pararemos hasta superar la historia y conseguir los tesoros extra.

Si «Chains of Olympus» ya consiguió meter toda la grandeza de la saga en la pantalla de PSP, «Ghost of Sparta» añade nuevas armas, un argumento más directo y un apartado técnico más pulido, coronándose como una obra maestra en el género.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL APARTADO TÉCNICO** es brillante, desde la expresividad de Kratos a efectos como la lava.
- **MOMENTOS MEMORABLES** como la destrucción de Atlantis o el enfrentamiento contra Scylla.

lo peor

- **EL CONTROL** puede resultar un poco aparatoso cuando se trata de ejecutar movimientos como esquivar.
- **SE ECHAN DE MENOS HABILIDADES** de Kratos, como planear, y armas, como los Cestus.

alternativas

Además del juego anterior, **«Chains of Olympus»**, que ya se encuentra a precio reducido, también podéis disfrutar con **«Dante´s Inferno»**, aunque no alcanza la intensidad ni el nivel técnico de **«Ghost of Sparta»**. Con una ambientación similar, también tenemos **«300 March to Glory»**, basado en la película de hace unos años.

GRÁFICOS Impresionantes. Desde el propio Kratos a la escala de los escenarios o los enemigos finales... lo mejor que hemos visto en PSP. **96**

SONIDO La música orquestal (con el tema recurrente de la saga) es brutal, al igual que el doblaje al castellano y los efectos de sonido. **94**

DURACIÓN El juego se termina en ocho horas, aunque tiene cuatro niveles de dificultad, objetos coleccionables y un buen puñado de retos. **90**

DIVERSIÓN Los combates son salvajes, con una ambientación inmejorable y un argumento que aporta datos sobre el pasado de la saga. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

La historia de Kratos está a la altura de una auténtica "tragedia griega". Cuando creíamos saberlo todo sobre el Fantasma de Esparta, nos hemos encontrado con una aventura titánica, que nos lleva por localizaciones completamente nuevas y revela una parte crucial de su historia. Pero lo que no ha cambiado es el desarrollo épico (con unos enfrentamientos finales que ponen los pelos de punta) y un apartado técnico insuperable, que lo sitúa como una obra maestra de la acción, especialmente en una portátil.

HABLAMOS CON RU WEERASURIYA, VICEPRESIDENTE DE READY AT DAWN

"Con Ghost of Sparta hemos exprimido PSP hasta el límite"



↑ RU WEERASURIYA
El responsable del éxito de Kratos en PSP nos muestra su última creación. Su próximo proyecto lo jugaremos en otra plataforma. ¿Quizá PSP 2?

El lanzamiento del nuevo «God of War» trajo a Madrid a uno de sus máximos responsables. Nosotros desafiamos a los dioses para hacerle una entrevista "mitológica".

Aunque su nombre no es muy conocido para el gran público (y no solo por lo difícil que resulta pronunciarlo), la carrera de Ru Weerasuriya está repleta de logros. Nacido en Sri Lanka, trabajó para Blizzard en la saga «Warcraft» (PC), y en 2003 fue uno de los fundadores del estudio Ready at Dawn. Tras un primer éxito con «Daxter» para PSP, el reconocimiento internacional le llegó gracias a «God of War: Chains of Olympus». Ahora, con «Ghost of Sparta», quiere confirmar que tiene un sitio entre los grandes de esta industria.

■ «Chains of Olympus» supuso un hito en PSP por su gran control y los avances técnicos que incorporaba. ¿Qué mejoras habéis incluido en este nuevo episodio de la saga?
Hemos cogido todo lo que teníamos en el primer juego y, en cierta medida, hemos corregido los errores que cometimos, pero también hemos mejorado y pulido cada aspecto, desde la forma de movernos por los menús hasta la mecánica de los combates... no nos detuvimos hasta que estuvimos convencidos de que lo habíamos elevado a otro nivel.

■ ¿Habéis utilizado en este título algún elemento procedente de los juegos de PS2 o PS3 o todo es nuevo?
No hemos usado nada de los anteriores juegos. Lo hemos rehecho todo: tanto los enemigos como los escenarios son nuevos.

■ Después de que visitemos la Atlántida en «Ghost of Sparta», ¿crees que quedan muchos más temas de la mitología griega por tocar?
Sí, muchas veces siento que cuando creamos nuevos lugares como la Atlántida solo estamos "rascando la superficie" de la mitología griega. Queda mucho margen para que la saga crezca. La historia de Kratos se limita a la duración de su vida, pero aún queda mucho más espacio para que la franquicia se expanda.

■ ¿Qué papel tiene el hermano de Kratos en el desarrollo del juego?
Más que nada, tiene un papel muy importante en la historia. También en la jugabilidad, claro, pero es que el personaje de Deimos juega un papel integral en la saga. Es la pieza central alrededor de la que gira todo el juego.

■ Una de las novedades es la lanza. ¿Qué nos puedes contar de la forma en que la usamos?
En este juego hemos querido ofrecer una sola arma con unas características muy completas, en vez de varias diferentes. Hemos visto que ofrecer muchas no siempre significa que el jugador las use todas, y por eso hemos preferido concentrarnos en una y pulirla a fondo.

Se la puede considerar un arma ofensiva y hacer combos con ella, pero lo bueno es que se convierte en un arma defensiva, porque la podemos usar con el escudo. Además, ahora también podemos bloquear y caminar al mismo tiempo. Y todavía hay algo más: la podemos usar como un proyectil si la lanzamos.



JAVI SE HIZO UNA FOTO con el creador del nuevo «God of War» y un Kratos en versión «Little Big Planet». Por cierto, Javi es el de la derecha.

■ ¿Crees que todavía queda margen para que PSP siga creciendo técnicamente?
Sentimos que hemos exprimido PSP al límite, así que este va a ser nuestro último juego para ella. Tenemos planes para trabajar en otras plataformas, pero no puedo hablar de ellos.

■ ¿Pero podemos esperar un tercer juego de PSP desarrollado por otro estudio y situado entre «God of War II» y «God of War III»?
Realmente no lo sé. Depende de Sony, pero espero que si lo hace algún otro estudio sea muy cuidadoso, porque lleva mucho tiempo llegar al nivel de entendimiento que ha habido entre Sony Santa Monica (responsable de los juegos de PS2 y PS3) y nosotros. En cualquier caso, hay sitio para ese juego en la franquicia.

■ ¿Como fue esa relación? ¿Ellos revisaban vuestro trabajo u os dejaban libertad?
Al ser ellos también desarrolladores, no solo distribuidores, entienden cuánto cuesta crear un juego. Así que además de responder a nuestras dudas, nos daban libertad para hacer lo que necesitábamos. Si tuvieran que controlar nuestro proyecto, no creo que saliera bien. Creo que es la mejor relación que he visto entre una distribuidora y un desarrollador.

■ Por último, nos gustaría saber qué opinión le merece Nintendo 3DS a un experto en juegos para consolas portátiles como tú.
Está muy bien, como todas las plataformas que ponen algo nuevo sobre la mesa y hacen que el mercado crezca. Mi mayor reparo es que, al ser una tecnología para ser vista desde un único ángulo, solo permite que sea disfrutada por una persona. Si me muevo 10º a un lado o a otro, el efecto tridimensional se pierde.

■ PLATAFORMAS ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 50,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3



EL PARQUE DEL DR. EGGMAN contiene muchas trampas, pero también secretos que debemos investigar a fondo.

¡VAS A FLIPAR EN COLORES!

SONIC COLOURS

Los parques de atracciones son más divertidos si en ellos nos jugamos el pellejo a toda pastilla... y nos quedan algunas vidas extra, claro.

■ **EL DOCTOR ROBOT... DIGO, EGGMAN YA NO ES MALO,** así que quiere redimirse y para ello ha montado un enorme parque de atracciones en el espacio. ¿Será todo una treta tras la que hay aviesas intenciones? ¡Podéis apostaros vuestras púas! Los wisps, unos mágicos extraterrestres, están siendo secuestrados por Eggman y Sonic ha de rescatarlos. ¿Cómo? Pues recorriendo 6 zonas temáticas (cada una de ellas con 6 niveles y un jefe final) inspiradas en un jardín japonés, un templo precolombino, etc.

El desarrollo sigue la tendencia de los últimos «Sonic»: el erizo es el único personaje controlable del juego y el avance se hace principalmente en 2D, pero se intercalan tramos en los que la cámara se coloca a nuestra espalda o frente a nosotros mientras huimos de enormes robots... De hecho, los frenéticos cambios de ritmo son una clave del juego, así que entre "loopings", saltos y ataques contrarreloj, no vais a tener tiempo ni de pestañear.

→ **LOS OTROS PROTAGONISTAS SON LOS WISPS.** Al igual que tenemos que coger items clásicos como anillos o vidas extra, a veces es posible recoger wisps que nos dotan de habilidades especiales, como volar o cambiar objetos del escenario. Cada wisp sólo se puede usar una vez

¡VÁMONOS PA'L PARQUE!

Todos los escenarios están vinculados al enorme parque de atracciones de Eggman, en el que hay mucho por explorar:







1. **DESDE EL MAPA** podemos entrar en el nivel y acto que deseemos, aunque hace falta desbloquear varios de ellos.
2. **TRAS TERMINAR UN NIVEL** recibimos una puntuación en función del tiempo invertido, los anillos recogidos y las acciones especiales realizadas (combos, piruetas, etc). Si la puntuación que logramos es alta... ¡vidas extra al canto!
3. **HAY FICHAS ROJAS** escondidas en cada nivel. Son difíciles de conseguir, pero si obtenéis suficientes desbloqueáis nuevos niveles para el divertido Sonic Simulator.

SONIC →

El puercoespín más rápido ha regresado con todas sus habilidades "de serie", además de un montón de super poderes que os van a encantar.







LA HISTORIA es sencilla y se cuenta mediante escenas en las que participan Sonic, Tails y el estrambótico Eggman.



LOS JEFES DE NIVEL no son muy complicados de vencer, pero sí resultan espectaculares. El reto final nos ha molado.



ADEMÁS DE SALTAR, Sonic tiene que grindar, moverse en caída libre, esquivar obstáculos sin frenar... ¡El ritmo es vertiginoso!

ENTRA EN EL SONIC SIMULATOR



LOS NIVELES se inspiran en fases de los "Sonic" clásicos, pero tenemos que superar nuevas trampas.



OTRO PERSONAJE puede ser controlado por un segundo jugador o la CPU. Sus ataques combinados son letales.

A CADA WISP, UN PODER

Sonic es muy versátil por sí solo, pero los wisps le van a echar un cable con poderes que nunca había tenido el erizo. Hay 7 wisps distintos y aquí tenéis cuatro ejemplos.



LÁSER: Indicamos la trayectoria que seguirá Sonic. Si choca, rebotará hasta tocar el suelo.



DRILL: En ciertos escenarios, Sonic cava para ir a estancias ocultas. El control es chungo.



SPIKES: Rueda por paredes y techos, rompiendo todo lo que encuentre en su camino.



FRENZY: Una bestia capaz de destrozar bloques de acero. Avanzamos recto o saltando.

y algunos no son visibles hasta que superamos ciertos niveles. Eso nos tienta a revisitar zonas ya superadas y descubrir rutas alternativas con los wisp desbloqueados. ¡Pero aún hay más! Podemos jugar en un modo Desafío o participar con un amigo en el Sonic Simulator, un compendio de niveles extra. Unid a eso un apartado técnico cuidadísimo y tendréis el mejor «Sonic» que hemos visto en años. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA VARIEDAD** que otorgan los wisps y el acertadísimo diseño que tienen los escenarios.
- **LA ESPECTACULARIDAD** constante: giros de cámara, zooms, persecuciones frenéticas...

lo peor

- **EL HUMOR SIMPLÓN** de las escenas de corte. Los chistes son un poco largos hasta para un niño.
- **LA CÁMARA ALEJADA** de ciertos tramos, que a veces impide localizar a Sonic de un vistazo.

alternativas

«Sonic y los Anillos Secretos» y **«Sonic y el Caballero Oscuro»** son otras aventuras majas del erizo, pero ni el control ni los gráficos llegan al nivel de «Colours». También podéis descargar el primer capítulo de **«Sonic 4»** desde el Canal Tienda de vuestra Wii. Los únicos que superan a «Sonic Colours» son los dos **«Mario Galaxy»**.

GRÁFICOS El color, los juegos de cámara, los vertiginosos escenarios... Todo está al servicio de un desarrollo frenético y espectacular. **94**

SONIDO La canción principal es muy pegadiza y los temas de fondo molan. Sonic y Tails siguen con sus simpáticos diálogos... en inglés. **83**

DURACIÓN Superar los niveles principales lleva algo más de 8 horas, pero queda el Sonic Simulator y montones de secretos por descubrir. **84**

DIVERSIÓN Sentimos en nuestras carnes el "espíritu Sonic": velocidad, saltos extremos y duelos de impacto. El control es muy preciso. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

Sonic ha sufrido tropiezos estos últimos años, pero parece como si todos ellos hubieran sido una preparación para este juego. Por fin el desarrollo va al grano: toda la acción recae sobre Sonic, priman las 2D y, cuando hay que moverse en 3D, no se exigen imposibles. Lo mejor es el ritmo: constantes giros de cámara, saltos combinados con frenéticas carreras, secretos a mansalva... Es un juego bien medido, cuidado y con un objetivo claro: condensar la esencia de todos los «Sonic». Nos encanta afirmar que lo ha conseguido.

■ ROL ■ MICROSOFT ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 64,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16 

CONVERTIRNOS EN REY puede parecer fácil, pero tenemos que cumplir con las promesas que hemos hecho si queremos que nos sigan viendo con buenos ojos.

ROL A CUERPO DE REY

FABLE III

Como nuevo monarca de Albión tomamos decisiones que "nos llenan de orgullo y satisfacción", pero en estos temas nunca llueve a gusto de todos. ¡Vosotros tenéis el mando!

■ **ALBIÓN HA CAMBIADO MUCHO ÚLTIMAMENTE.** La tiranía del Rey Logan ha llenado de injusticias las calles del reino. Como hermano/a de Logan, somos herederos legítimos del trono, así que nuestra primera misión es ganarnos el favor de los líderes de las principales ciudades del país completando misiones y realizando promesas a esas gentes (como todo "buen político") para que nos ayuden a derrocar a Logan. Una vez que nos proclamen soberanos de Albión comienza lo bueno, ya que en nuestra mano está ser un rey bondadoso y magnánimo o uno tiránico y opresor que incumple sus promesas. Por ejemplo, podemos elegir entre crear una escuela o mantener una fábrica contaminante, lo que afecta a las vidas de nuestros súbditos.

Por si fuera poco, una amenaza se cierne sobre nuestro reino, así que debemos recaudar dinero para crear y adiestrar un poderoso ejército, al tiempo que satisfacemos las necesidades del pueblo.

→ **EL INTERFAZ DEL JUEGO HA CAMBIADO** respecto a sus antecesores y, salvo en la elección de misiones, no vemos nunca listas de armas, conjuros u objetos.

Al pausar entramos en el refugio del héroe, un lugar en el que podemos elegir equipamiento, controlar los gastos o cambiar nuestro aspecto físico con tan solo acercarnos al objeto en cuestión. La adquisición de habilidades se hace abriendo cofres, por lo que podemos desarrollar al personaje a nuestro gusto eligiendo el orden en que los abrimos.

→ **LOS COMBATES SE HAN SIMPLIFICADO** en su manejo, aunque no han perdido profundidad. Podemos equiparnos con 2 armas









LA INTERACCIÓN entre el héroe y los habitantes de Albión puede ser amistosa, como este baile, o algo más "tirante", hasta llegando a extremos crueles.



LOS ESCENARIOS están repletos de lugares ocultos que esconden tesoros que nos hacen más fácil la aventura.



LOS COMBATES son muy frecuentes y en muchos casos tan multitudinarios que nos obligan a darlo todo como héroes.

LA BURBUJA INMOBILIARIA

La mejor forma de hacernos ricos en «Fable III» es invirtiendo en propiedades. Tranquilos, porque todo es legal, así que no acabamos haciendo compañía a Julián Muñoz o Antonio Roca en las cárceles de Albión.



USANDO EL MAPA del refugio buscamos misiones, pero también casas o tiendas que se ajusten a nuestro presupuesto.



UNA VEZ ADQUIRIDA la propiedad podemos irnos a vivir en ella, desahuciar a sus inquilinos o incluso alquilarla.



LA VIDA DE UN HÉROE

Ser héroe significa darlo todo por tu pueblo, enfrentarte a decenas de peligros y hasta ser un "currito" más para ganar un dinero:

1. **EL REFUGIO DEL HÉROE** es algo así como un menú de toda la vida. Desde allí podemos acceder a armas, trajes, etc.
2. **PODEMOS TRABAJAR** como herrero, músico o pastelero pulsando los botones que aparecen en pantalla
3. **LAS MEJORAS** se obtienen abriendo cofres en el "camino al reinado".

entre 50 disponibles: una cuerpo a cuerpo, como espadas o martillos, y otra a distancia, como rifles o pistolas. Además, tenemos 6 conjuros distintos, que podemos combinar en grupos de 2 hasta alcanzar 21 hechizos distintos: fuego, rayo, hielo, empujón de fuerza, aceros (que lanza espadas contra los enemigos) o vórtice.

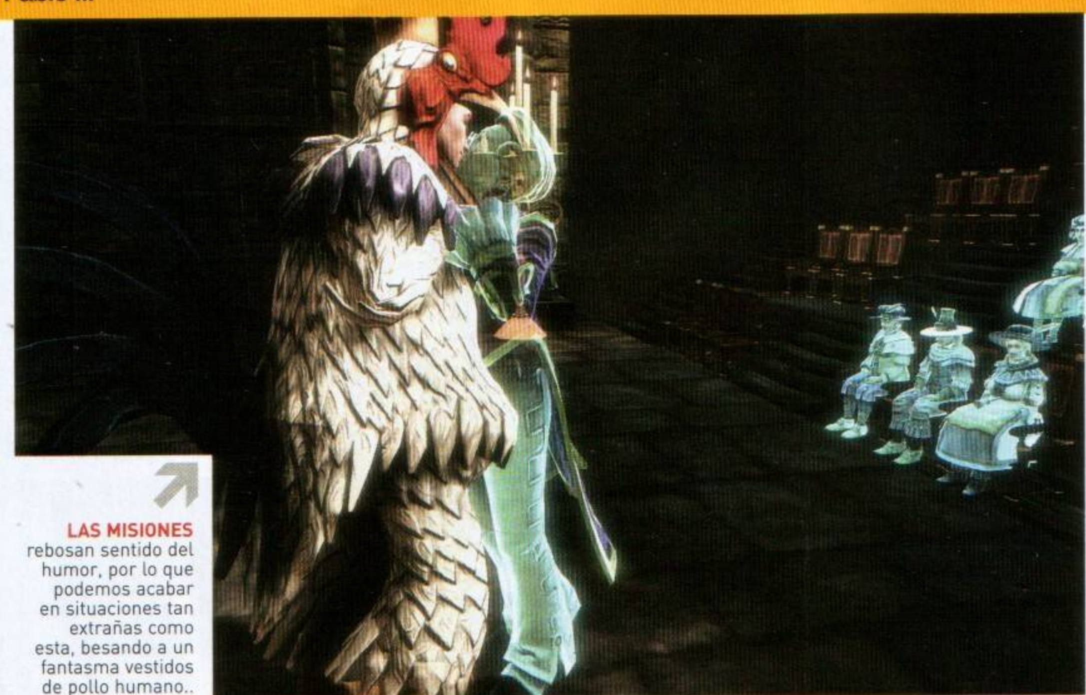
También podemos esquivar y bloquear los ataques de nuestro enemigos y hacer golpes especiales (llamados florituras) que les dejan casi K.O. (desde esqueletos vivientes, bandoleros o mercenarios, hasta criaturas horripilantes como los balverinos, una especie de hombres-lobo).

EL APARTADO TÉCNICO ESTÁ A BUEN NIVEL, aunque, dadas las dimensiones de los escenarios y la cantidad de efectos en pantalla, el juego abusa del difuminado y se ralentiza, perdiendo detalle.



EL HÉROE

ES HERMANO DEL REY DE ALBIÓN, el malvado Logan. Además es hijo del personaje de «Fable II», ¡menudo culebrón!



LAS MISIONES rebosan sentido del humor, por lo que podemos acabar en situaciones tan extrañas como esta, besando a un fantasma vestidos de pollo humano..





¿ALTEZA O BAJEZA?

El hecho de que nos convirtamos en rey no supone que tengamos que ser unos santurrones. Durante todo el juego tomamos decisiones que cambian el destino de mucha gente: molestar a los habitantes de Albión, enfrentarnos a la ley o convertirnos en un ciudadano modelo que no se mete con nadie. La clave está en poder elegir:



VARIAS OPCIONES aparecen en pantallas para que elijamos si queremos ser buenos chicos o malos malísimos. ¿Qué decidís?



PODEMOS HACER AMIGOS y que nos regalen objetos, o ganarnos la antipatía de la gente ¡tirándonos un pedo en su cara!



PODEMOS SER REALMENTE MALOS asesinando a todo un poblado si queremos, aunque la autoridad irá a por nosotros.

LA SAGA NO PARA DE CRECER. ¡AHORA HASTA PODEMOS GESTIONAR UN REINO!



EL MODO COOPERATIVO, online o en una consola, es genial. Podemos realizar todas las misiones de la historia (izquierda) junto a un amigo (derecha).

El apartado sonoro nos trae un doblaje y una banda sonora excepcionales. Sumadle las posibilidades que ofrece, como casarnos, tener hijos, trabajos, comprar y alquilar viviendas, tomar decisiones morales o gestionar el reino, y tendréis un resultado excelente. Y como además podemos disfrutarlo con un amigo a pantalla partida o en Xbox Live, al final «Fable 3» se convierte en un juego que todo fan del género debería probar.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA CANTIDAD DE POSIBILIDADES** a nuestra disposición es apabullante.
- **CONVERTIRNOS EN REY** y gestionar el reino aporta bastante frescura dentro de la saga.

lo peor

- **EL EFECTO BORROSO** de los gráficos le hace perder bastantes enteros al apartado visual.
- **RESULTA DEMASIADO FÁCIL** para los roleros más expertos, así que no esperéis un gran reto.

alternativas

«Fable 1 y 2», son dos buenas alternativas si aún no las habéis jugado y os gusta el estilo de la saga. Si estáis hartos de la ambientación medieval echadle un ojo a los dos **«Mass Effect»**, que también mezclan rol y decisiones morales. Si queréis un reto más serio y longevo, no dudéis en haceros con **«Dragon Age Origins»**, un auténtico juegazo.

GRÁFICOS La variedad de escenarios y los efectos están muy logrados, aunque el uso del difuminado le resta calidad al conjunto. **90**

SONIDO Las voces en castellano son de gran calidad y la banda sonora es épica y pocas veces se repite. Un apartado sonoro excepcional. **93**

DURACIÓN La cantidad de cosas que podemos hacer en el modo historia (unas 30 horas), más el modo cooperativo, nos dan para meses. **92**

DIVERSIÓN El ritmo de juego engancha y siempre hay una nueva situación a la que enfrentarse. El problema es que es algo facilón. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

Con esta nueva entrega los desarrolladores de «Fable» han dado un paso más en su peculiar estilo rolero. Se han introducido novedades que sin duda mejoran la experiencia como la gestión del reino y el divertido modo cooperativo junto a un amigo. La eliminación de los menús también es un paso adelante (aunque perdamos tiempo, es mucho más útil y bonito). Las decisiones morales no son todo lo adultas y complejas que nos gustaría, y aunque la gestión del reino no es tan libre como nos prometieron, nos ha encantado.

■ VELOCIDAD ■ EA ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 71,90 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12

LA VELOCIDAD MÁS ESPECTACULAR se presenta con una entrega de «Need for Speed» que apuesta por las carreras entre policías y corredores.

ASFALTOS DE ACCIÓN

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT


1

Si a uno le gusta conducir a toda pastilla, la carretera es un buen lugar para descargar emociones, pero por allí pasa a veces la policía, dispuesta a "recetar" su medicina de multas y arrestos.

■ LA VELOCIDAD Y LA ADRENALINA se dan la mano otra vez con el regreso de «Need for Speed», icono de las carreras arcade más espectaculares. Si la anterior entrega, «Shift», apostaba por circuitos cerrados, esta vez se vuelve a las raíces, de la mano de Criterion Games, los responsables de la saga «Burnout».

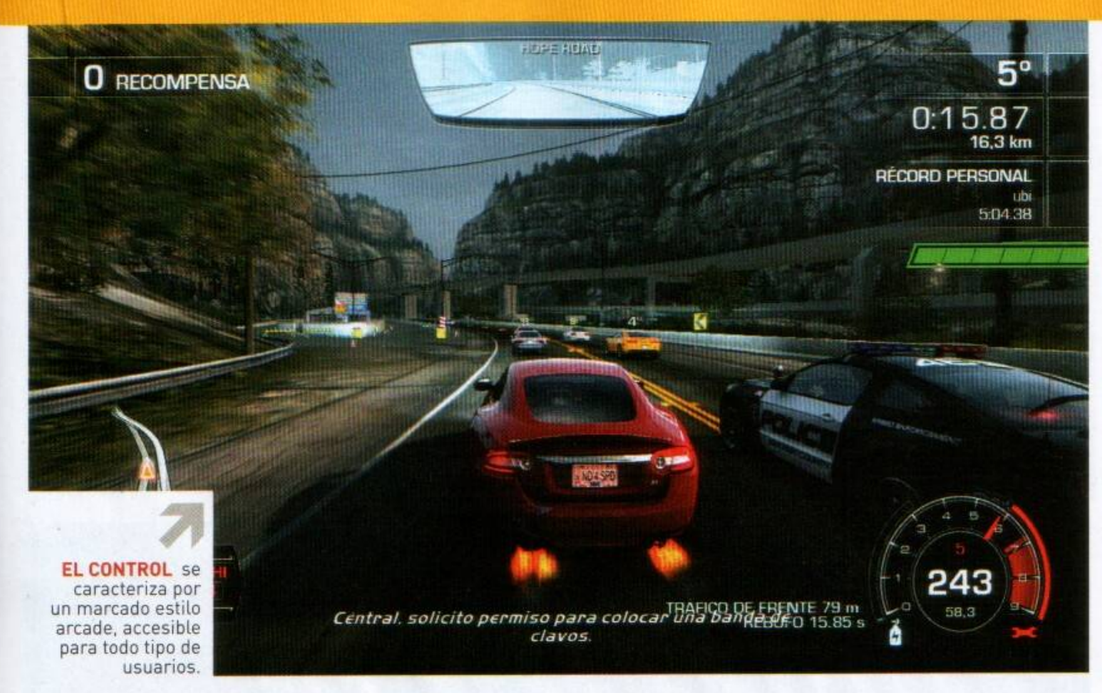
El tuning y las carreras callejeras han pasado a mejor vida para dejar vía libre a desafiantes persecuciones entre policías y corredores ilegales, con un estilo lleno de choques y accidentes. Para ganar, no se trata sólo de ser el más ducho al volante: también hay que fastidiar a los rivales con toda clase de jugarretas.

→ SEAMOS POLICÍAS O CORREDORES ILEGALES, hay que echar mano de la tecnología. Si estamos del lado de la ley, debemos parar a los rivales antes de que se den a la fuga, ya sea usando helicópteros, barricadas, bandas de clavos o pulsos electromagnéticos.

Si, por el contrario, nos toca poner "neumáticos en polvorosa", gozamos también de los clavos y los pulsos, junto con un potente turbo e inhibidores de frecuencia. Todas esas armas son limitadas en cantidad, lo que obliga a racionarlas... mientras nos cuidamos de que no nos hagan triquiñuelas, porque nuestro coche







EL CONTROL se caracteriza por un marcado estilo arcade, accesible para todo tipo de usuarios.



SEACREST COUNTY cuenta con carreteras en la costa, el bosque o la montaña, con eventos de hasta 30 kilómetros.



LAS RECOMPENSAS aumentan si "desguazamos" a un rival, si usamos armas, si encontramos atajos secretos...

EL QUE SE SALTA LA LEY

Hay dos bandos claramente diferenciados en las carreras del juego. Unos, los que obedecen la ley; otros, los que no. En el modo Historia, cada bando cuenta con 20 niveles de evolución, según ganamos eventos y recompensas:



LA POLICÍA persigue a quienes infringen los límites de velocidad. El objetivo es destruir sus vehículos para arrestarlos.



LOS CORREDORES han de huir de los agentes mientras se pelean por quedar primeros en su particular competición ilegal.





ACCIÓN RÁPIDA

Las carreras destilan acción por los cuatro costados:

1. LOS CHOQUES son constantes, en especial en las persecuciones entre policías y corredores ilegales. Las escenas son espectaculares.

2. EL ÓXIDO NITROSO da un plus de velocidad y se recarga mediante maniobras arriesgadas.

3. LOS DERRAPES permiten tomar las curvas prácticamente sin necesidad de pisar el freno.

sufre daños y puede devenir en carne de desguace.

El juego cuenta con la licencia oficial de 23 fabricantes de coches, tan conocidos como Lamborghini, Mercedes, Maserati, Ford o Alfa Romeo. Así, hay cinco categorías de vehículos, que se desbloquean progresivamente al ganar eventos: deportivos, de altas prestaciones, supercoches, exóticos e hipercoches. Lo malo es que, al ofrecer un control tan arcade, apenas se notan diferencias a la hora de manejar uno u otro vehículo.

→ **EL MODO HISTORIA** cuenta con algo más de 100 eventos que aseguran unas 20 horas de diversión, aunque no hay un hilo argumental que los unifique. Esos eventos van desde contrarreloj y carreras sin armas hasta virulentas persecuciones. Esas pruebas nos ponen tanto en la piel de ▸▸



CORREDOR

AJENOS A LA LEY, estos pilotos no dudan lo más mínimo en lanzarse al asfalto a competir con máquinas capaces de superar los 320 km/h de velocidad punta.

COCHES DE POSTÍN

El juego cuenta con 23 marcas de coches de las más elitistas del mundo. En total, el garaje se distribuye entre cinco categorías de vehículos que se desbloquean según ganamos pruebas:



DEPORTIVOS. Son los coches iniciales. Son habituales de la vida real, como el BMW Z4, el Mazda RX8 o el Nissan 370Z.



ALTAS PRESTACIONES Y SUPERCOCHES. Son de alta gama, como el Alfa 8C, el Audi R8 o el Maserati Gran Cabrio.



EXÓTICOS E HIPERCOCHES. Superan los 320 km/h, como el Ford GT, el McLaren MP4-12C o el Lamborghini Reventón.



LA CONDUCCIÓN LIBRE nos permite circular con tranquilidad por cualquier carretera perdida de Seacrest County.



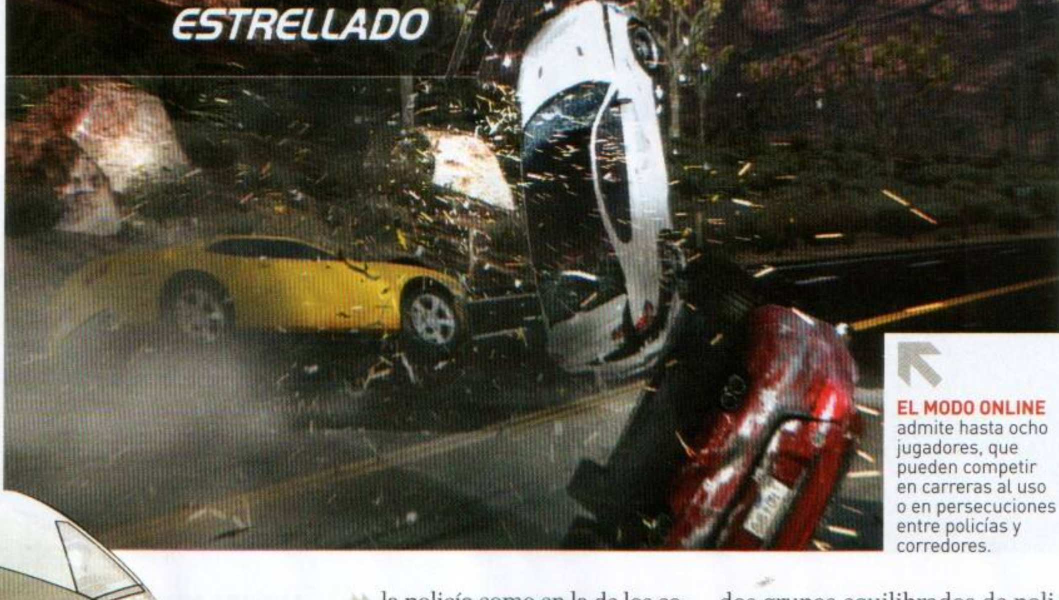
EL MODO AUTOLOG es una suerte de red social que permite compartir fotos, récords y estadísticas con otros usuarios.



EL MODO HISTORIA cuenta con más de 100 eventos de todo tipo: carreras, duelos, contrarrelojes, persecuciones...



EL NIVEL DE BÚSQUEDA Y LOS ASCENSOS son el baremo de evolución, según juguemos como corredor o como policía.



EL MODO ONLINE admite hasta ocho jugadores, que pueden competir en carreras al uso o en persecuciones entre policías y corredores.



POLICÍA

El Departamento de Policía de Seacrest County ha de hacer frente a las decenas y decenas de corredores que utilizan las carreteras del condado para pisar el acelerador.

la policía como en la de los corredores ilegales. Para aumentar la reputación, aparte de ganar, son recomendables las temeridades, los "placajes", el uso de armas... Eso sí, por muy rápido que se vaya, la IA impide que dejemos muy atrás a los rivales y siempre tengamos situaciones emocionantes.

Junto a eso, el online ofrece espectaculares carreras de ocho contendientes, los cuales pueden correr todos contra todos, formar dos grupos equilibrados de policías y corredores... o dejar a uno solo como policía a la caza de los demás. Además, el acertado modo Autolog nos pone automáticamente desafíos según los récords que hayan marcado en el juego nuestros amigos. Genial.

EL ASFALTO DE SEACREST COUNTY es el paraíso perfecto para las carreras. Inspiradas en California, las carreteras atravie-





LOS ATAJOS sirven para recortar camino, pero algunos son "trampa" y simplemente nos hacen dar rodeos.





■ CRITERION GAMES HA COMBINADO A LA PERFECCIÓN LA VELOCIDAD Y LA ACCIÓN ■



LAS CARRERAS se pueden disputar a cualquier hora del día (izquierda). Además, la lluvia también está presente a nivel visual en muchas zonas de Seacrest County (dcha.).

san costas, bosques, desiertos, montañas... Los paisajes lucen espectaculares, igual que los coches, aunque a veces las colisiones terminan en "vuelos" algo exagerados. Además, oímos en perfecto español la radio de la poli.

Criterion ha sabido aportar su experiencia y darle un lavado de cara a la saga. Si os van las carreras, esta mezcla de acción y velocidad os sentará como la gasolina a un motor. HC

ARMAMENTO PESADO

Las armas de la Policía y los corredores determinan en buena medida el devenir de las carreras, ya que provocan numerosos trompos y accidentes. Esa tecnología tiene varios niveles de evolución (a medida que se avanza en el juego, se vuelve cada vez más letal). Hay que fastidiar al rival o sucumbir en el intento. Que no falten las chispas:



CLAVOS Y PEM. Los primeros pinchan las ruedas, mientras que el segundo genera una descarga electromagnética.



TURBO E INHIBIDOR. Son las herramientas básicas de todo corredor para salir indemne de las cacerías de la Policía.



HELICÓPTERO Y BARRICADA. La Policía echa mano de estas soluciones para cortar el paso a quienes se le suben a las barbas.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL ARMAMENTO** es muy variado y da pie a todo tipo de jugarretas y accidentes.

■ **EL ONLINE** es para quitarse el sombrero. Además, offline hay más de cien eventos que dan para mucho.

lo peor

■ **EL "EFECTO GOMA"** de la IA impide alejarse de los rivales, por muy bien que se conduzca.

■ **LAS ESCENAS** que saltan al tener un accidente. Cortan muy a menudo el ritmo de las carreras.

alternativas

Si os gusta lo arcade, tenéis **«Blur»** y **«Split Second Velocity»**. **«Need for Speed: Shift»** está a precio reducido, pero apuesta más por las carreras en circuito. En PS3 está también **«Modnation Racers»**, más desenfadado. Si queréis simulación, en Xbox apostad por **«Forza 3»**, mientras que en PS3, esperad a **«Gran Turismo 5»**.

■ **GRÁFICOS** Los entornos y los vehículos son muy sólidos, con muchos elementos en pantalla cuando encontramos tráfico en la carretera. **89**

■ **SONIDO** La radio de la policía está en castellano y se ajusta a lo que pasa en la carrera. Los motores y las derrapadas cumplen su cometido. **89**

■ **DURACIÓN** Los más de 100 eventos del modo Historia aseguran cerca de 20 horas de diversión, a lo que se añaden el online y el Autolog. **94**

■ **DIVERSIÓN** Cuenta con un marcado estilo arcade que se hace fácil de controlar y con unas carreras espectaculares y cargadas de acción. **91**

PUNTUACIÓN FINAL 91

valoración

El regreso de la saga a sus raíces de la mano de Criterion Games ha resultado todo un acierto. El juego combina la acción y la espectacularidad de un «Burnout» con el espíritu de velocidad habitual en la saga, una suma que se traduce en diversión rápida y plena de adrenalina. El número de marcas y coches es bastante extenso, lo mismo que la cantidad de eventos, y el online es extraordinario. Ya se sea policía o corredor ilegal, las carreras y persecuciones de este «Need for Speed: Hot Pursuit» no defraudan. ¡Conducid a por él!

■ MUSICAL ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 60 € (con teclado 130 €) ■ Lanz.: Ya disponible ■ 12







LA CARRERA DE UN ARTISTA

El modo Carrera se ha replanteado para que podamos practicar con más flexibilidad los instrumentos. En vez de movernos de ciudad en ciudad tocando de todo un poco, hemos de superar listas de canciones con el instrumento que sea.

1. CREAR LOS ROCKEROS de nuestro grupo es el primer paso. Podemos optar por unos modelos predefinidos o especificar sus facciones y vestuario. El editor es el más completo que ha tenido nunca un juego musical.

2. TRAS CADA ACTUACIÓN recibimos un número de fans en función de lo bien que lo hayamos hecho. Con los suficientes fans ganamos vehículos para ir a otras rutas.

3. EN EL APARTADO DE DESAFÍOS entramos en las giras que hayamos desbloqueado. Aquí hemos de cumplir retos como mantener una racha, aguantar con el multiplicador el mayor tiempo posible...



CON LOS NUEVOS "JUEGUETITOS" de este juego musical la experiencia de tocar con los colegas se renueva... y mejora.

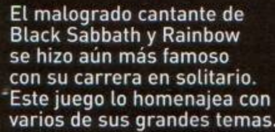
EL GRUPO DA CON LA TECLA

ROCK BAND 3

¿Cómo mejorar un juego musical que ya era genial? ¡Con más instrumentos! Hasta que llegue un «Rock Band Zambomba», disfrutad de este titulazo.



DIO →



El malogrado cantante de Black Sabbath y Rainbow se hizo aún más famoso con su carrera en solitario. Este juego lo homenajea con varios de sus grandes temas.

■ **LA AVALANCHA DE JUEGOS MUSICALES HA FRENADO** un poco este año. Había demasiados juegos similares y muy pocos con calidad destacable, pero «Rock Band» siempre se ha caracterizado por innovar. Este año han optado por rizar el rizo. Aunque podemos seguir usando la guitarra (en modo "normal" o como bajo), el micro o la batería de siempre, ahora toca añadir dos nuevos instrumentos: un "keytar" (una especie de órgano colgado en plan guitarra) y una guitarra pro. Pero los instrumentos de siempre también mejoran: el micro sirve ahora para cantar armonías (algo que ya se hacía en «Beatles: Rock Band») y a la batería se le pueden acoplar dos platillos que se venden por separado. Todos estos instrumentos se pueden combinar de la forma que queráis y, aunque uno se lo puede pasar bien jugando solamente con una guitarra, cuantos más amigos animéis a tocar con vosotros, mucho mejor.

→ **EL MODO CARRERA** también ha sufrido un buen lavado de cara. Ahora podemos centrarnos en un solo instrumento e intentar superar retos sólo para él, así como maratones de canciones (un tanto excesivos, en nuestra opinión, pues hacer 12 temas del tirón es una paliza). Y hablando de canciones, en este disco se incluyen 83



LA DIFICULTAD de las canciones se puede cambiar en cualquier momento. También pueden incorporarse colegas.



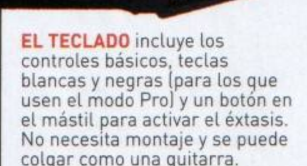
EL INTERFAZ para el teclado y la guitarra pro es muy similar al que ya usaban los otros instrumentos.



TOCAR EN GRUPO es mucho más satisfactorio que en solitario y además podemos combinar los instrumentos como queramos.

CRECE LA BANDA

La gran novedad del juego son los nuevos instrumentos. Ambos se pueden usar en modo "normal" o profesional. Con esa segunda opción la dificultad crece mucho, pero la experiencia es mucho más realista. Por supuesto, también podéis tocar los otros instrumentos "clásicos".



EL TECLADO incluye los controles básicos, teclas blancas y negras (para los que usen el modo Pro) y un botón en el mástil para activar el éxtasis. No necesita montaje y se puede colgar como una guitarra.



LA GUITARRA PRO se basa en tocar la cuerda y el número de traste correcto (tiene más de 100 botones). Tiene un puerto MIDI. Se monta en tres partes, pero no se tarda nada.







LA ESTÉTICA se mantiene respecto a los primeros juegos, pero se apuesta aún más por el aire de videoclip, con muchos efectos de luces, cambios bruscos en la paleta de color...

temas de lo más variado. Podéis encontrar desde Juanes (¿ein?) hasta Slipknot, pasando por Lennon o Amy Winehouse. Los más metaleros quizá estén algo decepcionados, pero lo cierto es que así se garantiza que hay géneros musicales para todos los gustos. Unid a eso los centenares de canciones descargables, el completísimo editor y una apartado técnico muy resultón y tendréis el juego musical más completo que existe.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS INSTRUMENTOS** nuevos justifican el lanzamiento de un nuevo musical. Y es divertido usarlos.

■ **LA CANTIDAD DE OPCIONES,** temas, la duración del modo Carrera... ¡Hay juego para meses!

lo peor

■ **NO PROFUNDIZA** en ningún género musical. Como seáis "hardcore" sólo de un estilo...

■ **EL PRECIO** de los instrumentos se entiende, pero aún así es un gran susto para nuestro bolsillo.

alternativas

Hace poco se puso a la venta **«Guitar Hero Warriors of Rock»**. Tiene un argumento más chulo y un mayor repertorio de canciones de base, pero no incluye la opción del teclado y la guitarra pro. Otras formas de disfrutar de la música son **«DJ Hero 2»** en ambas, **«Dance Evolution»** en Xbox 360 o **«Singstar Guitar»** en PlayStation 3.

■ **GRÁFICOS** Los modelos son más detallados y expresivos, pero lo que más mola son los cambios de plano al ritmo de la música. **86**

■ **SONIDO** Ningún "pero" que poner a los efectos de sonido y al música de los menús, dentro de un repertorio de temas variado y amplio. **95**

■ **DURACIÓN** El modo Carrera es largo de narices y aparte hay online, retos... Sumad a eso las más de ¡2000! canciones descargables. **97**

■ **DIVERSIÓN** Tocar en grupo es tan divertido como siempre, y el teclado y la guitarra Pro, aunque difíciles, son divertidísimos de tocar. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 94

valoración

Si vuestra idea es disfrutar este juego con los instrumentos de siempre, este título os parecerá muy bueno. Ya lo era antes y la magia sigue presente. Pero si os rascáis el bolsillo y compráis la guitarra Pro y el teclado, la experiencia os parecerá incomparable. Sí, es una inversión cara. Y sí, requiere bastante aprendizaje. Pero las sensaciones que produce van más allá de lo que os ha ofrecido ningún musical antes. Por supuesto, lo vais a disfrutar más en grupo, pero incluso en solitario merece la pena.

■ ACCIÓN ■ LUCASARTS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16







UNA GALAXIA MUY LEJANA

El juego se sitúa entre las dos trilogías, inmediatamente después de lo que ocurrió en el primer «Poder de la Fuerza»:

1. LOS ESCENARIOS conocidos, como Kamino, Dagobah o la nave Salvation, están realizados a la perfección, y los nuevos, como Cato Nemoidia, son muy coherentes con la saga.
2. LOS PERSONAJES, como el maestro Yoda, la princesa Leia, Darth Vader o el cazarrecompensas Boba Fett, nos introducen en este universo.
3. LAS SITUACIONES, como batallas estelares, combates con monstruos alienígenas y peleas con sables de luz, son la seña de identidad de "Star Wars".



LA ALIANZA REBELDE cuenta con nosotros para enfrentarse a Darth Vader y sus tropas imperiales. ¡Usemos la Fuerza!

EL APRENDIZ YA ES MAESTRO

STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA II

¿Que la nueva trilogía no os convence? Tranquilos, porque toda la magia de "La Guerra de las Galaxias" sigue viva en las nuevas aventuras de Starkiller.



STARKILLER

¿Sobrevivió al primer juego o es un clon? ¿Caerá en el Lado Oscuro? Son algunas de las dudas que asaltan al Jedi interpretado por Sam Witwer.

■ DESPUÉS DE LAS DOS TRILOGÍAS, decenas de libros y un sinfín de videojuegos, el universo "Star Wars" todavía resulta apasionante. Y aún más si, como en este caso, sirve de inspiración a una historia coherente y adulta, narrada con la misma espectacularidad de los films. Y es que la venganza de Starkiller, el aprendiz secreto de Darth Vader, se traduce en un juego de acción que no da ni un segundo de respiro, y que se apoya sobre unos combates en los que nuestros mayores aliados son la Fuerza y un par de sables láser.

El juego nos transporta, a través de nueve escenarios, por planetas conocidos como Kamino (hogar de los clonadores) o Dagobah, y otros nuevos, como Cato Nemoidia, El desarrollo es trepidante, y alterna combates, plataformas y secuencias interactivas (en la línea de los «God of War») con un ritmo brutal.

→ LA AMBIENTACIÓN ES SUPERIOR A OTRAS ENTREGAS de la saga, y nos pone los pelos de punta con la aparición de personajes como Boba Fett, Yoda o la princesa Leia. Por si eso fuera poco, los diseños son de escándalo y la combinación de tres motores gráficos nos ha dejado boquiabiertos cuando utilizamos los diferentes poderes de la Fuerza: empujar, agarrar objetos, lanzar rayos, repeler ataques y, la novedad más interesante, el truco mental que confunde a nuestros enemigos.





EL DESARROLLO es espectacular. Incluye huidas extremas, caídas al vacío y unos enemigos finales que quitan el hipo.



MEJORAMOS LAS HABILIDADES y podemos cambiar espadas y trajes (con extras como Guybrush Threepwood).



LOS GRÁFICOS son excepcionales. La expresividad de Starkiller, la física y los efectos de destrucción nos han dejado alucinados.





LA FUERZA ES MUY INTENSA

Todos los poderes de los caballeros Jedi se han reflejado en el juego. Además de los conocidos, podemos utilizar el truco mental para confundir a nuestros enemigos :



PODEMOS MOVER OBJETOS con el stick derecho y lanzarlos, como si fueran un arma.



LOS RAYOS alcanzan a varios enemigos a distancia, aunque no resultan muy dañinos.



PODEMOS REPELER los ataques cercanos. Se puede "cargar" dejando el botón pulsado.



LOS SABLES DE LUZ también se pueden lanzar, y tienen distintos poderes según sea su color.

El «Poder de la Fuerza II» es todo un regalo para los fans. Su único "reverso tenebroso" es la escasa duración (dura cerca de siete horas, que se nos han pasado volando) y el cambio de voces en los personajes del maestro Yoda y de Darth Vader, que se hace extraño. Pero eso queda de sobra compensado por la cantidad de extras (sobre todo los nuevos trajes para Starkiller) y nuestras ganas de jugarlo otra vez. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN** es perfecta, y resulta muy coherente como puente entre ambas trilogías.
- **EL APARTADO TÉCNICO** es excepcional, sobre todo cuando desplazamos o destruimos objetos.

lo peor

- **ES CORTO Y NO TIENE MULTIJUGADOR**, aunque los extras son muy interesantes.
- **LOS COMBOS CON SABLE LÁSER** son bastante limitados y se ejecutan pulsando un solo botón.

alternativas

El juego anterior, que también apareció en "edición Sith", ofrece claves esenciales sobre la historia de Starkiller, aunque no es tan espectacular ni tiene un argumento tan redondo. Con otra ambientación, pero conservando el estilo de acción salvaje, también tenemos **«God of War III»** (solo en PS3) y **«Castlevania Lords of Shadow»**.

- **GRÁFICOS** Escenarios sobrecogedores, personajes llenos de detalle (el actor Sam Witwer encarna a Starkiller) y una física que quita el hipo. **92**
- **SONIDO** La banda sonora de las películas y un buen doblaje se malogran por el cambio de voz en los personajes de Yoda y Darth Vader. **86**
- **DURACIÓN** La historia se supera en siete horas y carece de modo multijugador, pero hay un montón de extras y desafíos por desbloquear. **75**
- **DIVERSIÓN** La ambientación de la saga y el tono épico de los niveles (con una historia más oscura) son una combinación explosiva. **87**

PUNTUACIÓN FINAL 86

valoración

Hace mucho tiempo... «El Poder de la Fuerza» introdujo un nuevo personaje, Starkiller, en la mitología de Star Wars. Ahora el personaje recupera su estilo de combate (basado en combinar la espada de luz y los poderes de la Fuerza) y regresa con un juego mucho más ágil, con un apartado técnico contundente y una historia más trabajada. Se trata de una superproducción a la altura de las películas, que satisfará a cualquier amante de la saga y de la acción en general. Pero debéis tener en cuenta que el juego es bastante corto.

■ AVENTURA ■ DISNEY INTERACTIVE ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: 25 de noviembre ■ 7









LA CALIDAD ARTÍSTICA del título está por las nubes, y ofrece una sorprendente visión de Mickey y su universo: sombrío, deformado y sobre todo, muy colorido.

MAGIA DE BROCHA GORDA

EPIC MICKEY

Disney Interactive nos abre las puertas a un museo de plataformas salpicado de acción, fantasía y guiños al pasado. ¿Pero es tan épico el ratón como lo pintan?

AFÁN CREATIVO... O DESTRUCTOR

El pincel mágico se nutre de dos depósitos: uno contiene pintura (azul) y el otro diluyente (verde). Según cuál utilicéis, iréis haciendo el bien o el mal a vuestro alrededor... y habrá que apechugar con las consecuencias.

1. CON LA PINTURA, se crean ruedas dentadas, vidrieras, relojes que ralentizan el tiempo... Con el diluyente, se paralizan plataformas móviles o se eliminan paredes para acceder a áreas ocultas.

2. SEGÚN LA 'MORAL' que apliquéis, atraeréis a un tipo de espíritu: los Tints revelan el camino a seguir, mientras que los Turps verdes sirven para atacar.

3. LOS JEFES FINALES como este reloj robot, tienen partes que se pueden borrar. 'Lavadle' las manos para dejar su estructura al descubierto.

■ **EL PÁRAMO ES UN MUNDO ATRAPADO EN EL TIEMPO,** donde viven los personajes olvidados de Disney, como la vaca Clarabella, el caballo Horacio o el célebre conejo Oswald, que además de gobernar esta tenebrosa dimensión, es la versión primigenia de Mickey. Con estos antecedentes, nos embarcamos en una emotiva aventura a través de tétricos castillos, islas piratas y montañas de basura, donde conejo y ratón se verán condenados a reconciliarse, ochenta años después. Gracias al pincel mágico, podemos apuntar a la pantalla y rociarlo todo de tinta (gatillo del Wiimote) para crear plataformas, estructuras, engranajes... o borrarlos con diluyente (gatillo del nunchako). De igual modo, se puede liquidar a los Manchados o convertirlos en aliados, mientras sacudimos el mando para efectuar ataques giratorios o activar mecanismos. Aunque la libertad creativa se limita a interactuar con objetos predefinidos (que aparecen sombreados), las misiones aportan profundidad "rolera" al desarrollo, ya que permiten dos soluciones posibles para ciertos puzles: llenar depósitos de una sustancia u otra, ayudar o boicotear a los aldeanos, arreglar o destruir máquinas... Cada acción conlleva un premio y un castigo, lo que le hace muy rejugable.

→ MENCIÓN APARTE MERECE SU BRILLANTE ESTÉTICA, obra del diseñador Warren Spector, cuya impronta ha quedado patente en las nostálgicas fases 2D, que sirven de transición entre los mundos 3D. Algunas de ellas, como las inspiradas en el mítico

MICKEY →

Tras ponerse a husmear en un diorama del mago Yen Sid, Mickey acaba creando al Fantasma de Tinta, que lo arrastra al mundo de los olvidados.

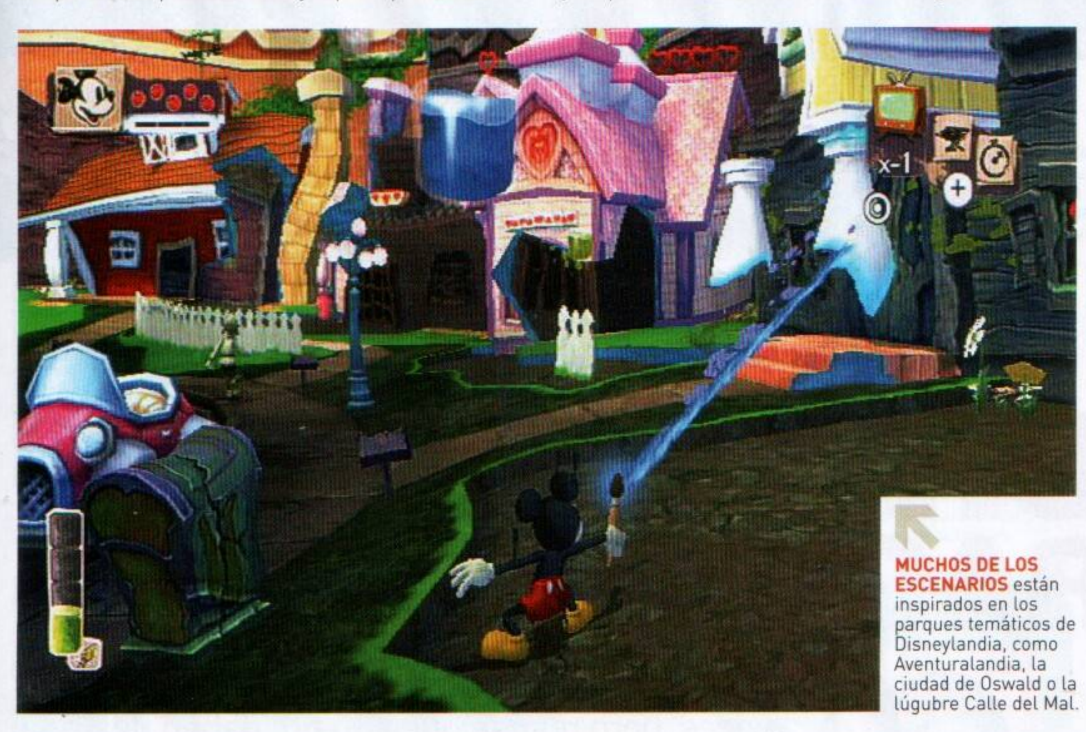




LOS DEPÓSITOS necesitan recambios cada poco tiempo, aunque también podemos lanzar yunques... ¡o televisores!



LAS MISIONES se van actualizando a medida que avanzamos, y rompen con la sensación de linealidad en algunos niveles.



MUCHOS DE LOS ESCENARIOS están inspirados en los parques temáticos de Disneylandia, como Aventuralandia, la ciudad de Oswald o la lúgubre Calle del Mal.

RECUERDOS INDELEBLES

«Epic Mickey» es como un paseo en barca a través de la historia de Disney, plagado de referencias a los orígenes de la compañía. Un evocador tributo que nos transporta a un parque de atracciones abandonadas, donde el pobre Oswald no deja de buscar el reconocimiento que nunca tuvo.



EL MONUMENTO de Oswald, de la mano de su 'papá' Walt, es un detalle conmovedor... además de un guiño a la estatua original que hay en Disney World.



LOS CARTELES, muñecos y demás 'merchandising' de Mickey y amigos decoran casi todos los niveles del juego. Ese póster va a quedar 'Fantástico'.







LAS FASES 2D son una oda a la filmografía de Mickey: desde los primeros cortos en blanco y negro, como 'Oh What a Knight' (debut de Oswald), hasta el vistoso 'Plutopia', pasando por 'Alpine Climbers'.

cortometraje 'Steamboat Willie' o 'El Aprendiz de Brujo', de 'Fantasía', llegan a eclipsar a la aventura principal, cuyo esquema resulta más convencional de lo esperado. Aunque estos bonus son bastante cortos, su amor por lo tradicional pone el 'brochazo' de oro a un gran título, cuya mecánica atraerá a los más jóvenes, pero que los veteranos sabrán apreciar como lo que es: un precioso homenaje a un icono de nuestro tiempo.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **SU GENIAL AMBIENTACIÓN**, por momentos impecable, aderezada por el carisma de los personajes.

■ **LA VARIEDAD DE MISIONES** que se nos plantean, y la posibilidad de ir "pintando" nuestro destino.

lo peor

■ **LA CÁMARA**, que no siempre acompaña como quisiéramos, y nos perjudica en los saltos más difíciles.

■ **NO ES TAN INNOVADOR** como nos habían prometido, aun así, en ningún momento decepciona.

alternativas

Si te atrae la idea de dejarlo todo perdido de pintura, **«de Blob»** es tu juego. Y si quieres plataformas con una estética oscura y artesanal, **«Mushroom Men»** tampoco es mala opción. Pero si buscas diversión a chorros, quizá sea el momento de rescatar a **«Super Mario Sunshine»** de GC, o saltar a los insuperables **«Super Mario Galaxy»** 1 y 2.

■ **GRÁFICOS** Un derroche de estilo con personalidad propia, escenarios imaginativos y detalles como la pintura que desprende Mickey. **90**

■ **SONIDO** Las melodías originales son tan pegadizas que las nuevas quedan relegadas a un segundo plano. Muy pocas voces, aunque dobladas. **84**

■ **DURACIÓN** La historia da para unas 12 horas, pero sus múltiples misiones y extras por desbloquear prolongan su vida. Sin multijugador. **86**

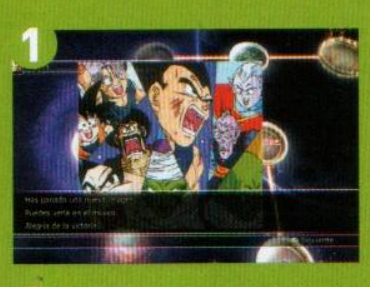
■ **DIVERSIÓN** Control sencillo, situaciones muy variadas y una adictiva alternancia entre 3D y 2D, aunque esperábamos mayor libertad pictórica. **87**

PUNTUACIÓN FINAL 87

valoración

La unión de dos talentos como Disney y Warren Spector ha dado al fin su fruto: un plataformas lleno de virtudes que, lejos de entrar en la categoría de obra maestra, logra reunir las dosis necesarias de acción, exploración y buen gusto en una historia envuelta de magia, aunque algo típica. Sus tintes de RPG y estética tecno-gótica completan un Mickey más adulto que nunca, pero la sencillez del control lo convierten en un reto accesible para toda la familia. Wii ya puede presumir de contar con un nuevo 'Van Gogh' en su colección.

■ LUCHA ■ BANDAI-NAMCO ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 60,95 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 12









NUEVOS ENEMIGOS ponen en peligro la paz en el universo. Por suerte, los súper saiyanos siguen en plena forma.

PASEA POR LA GALAXIA

El modo principal no cubre la historia de «DBZ» de forma lineal. En su lugar, nos propone completar recorridos diseñados para cada personaje, que incluyen pruebas de todo tipo. ¿Podréis superarlos todos?

1. AVANZAR se consigue al ganar en combates con condiciones especiales: contrarreloj, sin energía... Tras vencer, se abren nuevas rutas. Algunas son optativas y otras nos llevan a un duelo final, premiado con una Bola de Dragón, una ilustración... y quizá un personaje extra para las otras modalidades.

2. PARA VOLVER MÁS EFICAZ a nuestro héroe podemos asignarle objetos (dan más resistencia, mejores ataques, etc.). La cantidad de objetos depende de los puntos acumulados en los combates.

3. SI REUNIMOS LAS 7 BOLAS podemos invocar a Shenron (o a Porunga) para pedirle deseos, como nuevos escenarios o ilustraciones especiales.

¡CRECE LA FURIA SAIYANA!

DRAGON BALL RAGING BLAST 2

Goku y compañía han salvado la Tierra muchas veces, pero resulta que aún quedaban rivales a los que medir el lomo. ¡Pues a por ellos!







ZANGYA

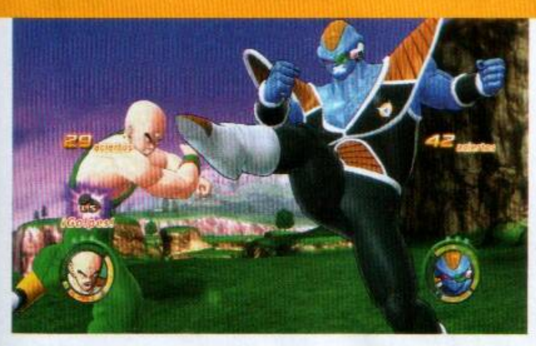
La lugarteniente de Boujack vuelve a la carga después de aparecer en «Budokai Tenkaichi 3» para PS2. Se agradece un poco más de presencia femenina...

IGUAL QUE LAS BOLAS DE DRAGÓN RENACEN un año después de ser usadas, las aventuras de Goku vuelven a su cita navideña. Esta entrega repite la fórmula del primer «Raging Blast»: combates uno contra uno (que pueden ser por equipos), en los que hemos de compaginar los combos con los ataques energéticos. Para ejecutar estos últimos basta con mover el stick derecho, pues se sigue apostando por simplificar los controles al máximo. Ahora bien, eso no impide que podamos ejecutar cualquier movimiento vinculado a "Dragon Ball" que se os ocurra: lanzar al rival contra una montaña, chocar ondas, transformarnos o fusionarnos... Además de algunos movimientos de finta nuevos, se ha añadido el modo Alma Furiosa, que activamos al cargar energía a tope y nos permite ejecutar combos mucho más largos y espectaculares.

→ EL PLANTEL DE PERSONAJES ha pasado de los 42 de «Raging Blast» a 66, sin contar transformaciones. Se incluyen algunos veteranos de la saga «Budokai Tenkaichi» como Nail o Dabra, y también otros inéditos como Tarble o el androide 14.

Los fans también agradecerán la inclusión de un OVA que solo se había visto en un juego para la antigua consola japonesa Playdia, un nuevo "opening" cantado por Hironobu Kageyama, habitual de la serie, y un nuevo estilo gráfico que imita el que usó Aki-





LOS CHOQUES de ondas y golpes se resuelven a favor del que gire el stick más rápido. ¡Estos planos cortos molan!



EL MODO ZONA DE BATALLA es un extra en el que hemos de superar rondas de combates de dificultad creciente.



EL SISTEMA DE CONTROL usa un botón para la energía, otro para golpes normales, otro para saltar y uno para cubrirse.

MEJORAS EN PLENO COMBATE



MODO ALMA FURIOSA: nos vuelve más eficaces en el cuerpo a cuerpo, pero impide lanzar ataques especiales.



LAS TRANSFORMACIONES y fusiones se ejecutan si tenemos suficiente energía. Podemos anularlas.

LOS RECIÉN LLEGADOS

Se han añadido personajes ya vistos en «Budokai Tenkaichi 3», como Cooler o Boujack. Pero aún quedaban personajes que no habían salido nunca en un juego de "Dragon Ball".



TARBLE: el hermanito de Vegeta solo apareció en un OVA que no ha sido publicado en España.



NEIZU Y DORE, los soldados de Cooler (sólo aparecían en una película), se unen a Salza.



LOS ANDROIDES 14 Y 15 también son exclusivos de una peli. Destaca el poderoso 14.



HATCHYACK: el malo del juego de Playdia. Es el personaje más difícil de desbloquear.

ra Toriyama para las portadas de la "Ultimate Edition" del manga.

El resto no ha cambiado mucho. Muchos escenarios se repiten, las voces también, los personajes se parecen demasiado en el control... Y es que desde el primer «Budokai» de 2002, la saga ha ido creciendo año tras año, pero también dando vueltas sobre la misma fórmula. Si es vuestro primer juego de Goku, de cabeza a por él. Si no... HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **ES EL MÁS COMPLETO** «Dragon Ball» creado, sobre todo en el desarrollo de los combates.

■ **LOS GRÁFICOS** asombran. Reflejan perfectamente (o incluso superan) los capítulos de la serie.

lo peor

■ **LOS PROBLEMAS DE CÁMARA** vuelven a repetirse. ¡Que año tras año sigan ahí ya huele!

■ **ES DEMASIADO PARECIDO** al juego anterior. Y a los anteriores... la franquicia necesita un descanso.

alternativas

«Raging Blast» está a precio reducido, así que es una opción muy interesante. En el terreno del manga, acaba de salir **«Naruto: Ultimate Ninja Storm 2»**, que se queda por encima en todo, salvo en número de luchadores. Para una lucha más clásica, **«Super Street Fighter IV»** y **«Tekken 6»** siguen siendo buenas (y baratas) compras.

■ **GRÁFICOS** Los modelos y su expresividad no pueden ser mejores y los ataques impactan. Hay escenarios repetidos y la cámara no encuadra bien. **86**

■ **SONIDO** Nada nuevo bajo el sol: doblaje japonés o americano (con frases super trilladas) y la música rockera de siempre. Lo mejor, los efectos. **74**

■ **DURACIÓN** 66 luchadores es una cifra muy buena y el modo Galaxia es largo de narices. Añadid a eso el online, las opciones de personalización... **92**

■ **DIVERSIÓN** Las peleas son muy dinámicas y espectaculares, pero sigue sin haber matices que diferencien más a los luchadores. **80**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

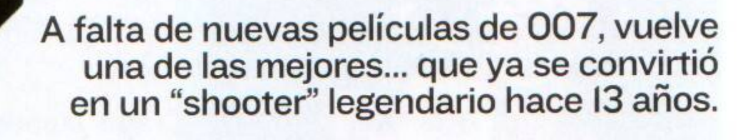
"Dragon Ball" es una saga que sigue molando por muchos años que pasen, pero sus juegos podrían seguir el camino opuesto. A ver, seamos justos: este es el título más largo, espectacular y completo sobre Goku. Es una compra obligada si no tenéis los anteriores, pero sigue dando vueltas sobre un sistema de pelea que hace 5 años estaba bien, pero ahora empieza a cansar. Si sois nuevos en la franquicia, os enamorará. Si no, estaréis de acuerdo con nosotros en que deberían dejarla "respirar" un par de añitos.

■ SHOOT'EM UP ■ ACTIVISION ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 50,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16

BOND VUELVE con el "remake" de un título mítico para Nintendo 64. ¿Estáis listos para volver a la presa y evitar que 006 use el Goldeneye?

EL ESPÍA QUE VOLVIÓ DEL FRÍO





A falta de nuevas películas de 007, vuelve una de las mejores... que ya se convirtió en un "shooter" legendario hace 13 años.

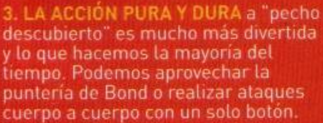




ASÍ SE LUCHA POR INGLATERRA

En el "remake" de este clásico de Nintendo 64 podemos elegir varios tipos de control (gracias al mando de Wii) y estilos de juego:

1. **PODEMOS USAR EL Wii ZAPPER** o los mandos clásicos con botones y sticks de toda la vida. El más recomendable es el Clásico Pro, y Activision ha lanzado una edición especial con él en dorado.
2. **SIGILO:** Cuando nos ponemos a jugar, podemos avanzar agachados y con sigilo, eliminando rivales por la espalda o con nuestra fiel P99 con silenciador.



3. **LA ACCIÓN PURA Y DURA** a "pecho descubierto" es mucho más divertida y lo que hacemos la mayoría del tiempo. Podemos aprovechar la puntería de Bond o realizar ataques cuerpo a cuerpo con un solo botón.

DANIEL CRAIG →

El actor que da vida actualmente al agente secreto en el cine presta su físico y voz (su doblador oficial en este caso) al regreso del clásico.

■ **UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE N64**, la versión de la película "Goldeneye" realizada por Rare, regresa al panorama consolero. Este "remake" conserva la historia (con ligeros retoques), los personajes y las localizaciones, si bien el diseño de los niveles difiere. Los mayores cambios los encontramos en el control y en el desarrollo, más contundentes, herederos de "shooters" recientes y de las películas de 007 protagonizadas por Daniel Craig, que toma el testigo de Pierce Brosnan como protagonista.

Con un sistema de zoom semiautomático similar al de «Call of Duty: Modern Warfare», hemos de ir eliminando enemigos por niveles-pasillo que de vez en cuando se abren un poco y presentan un par de alturas.

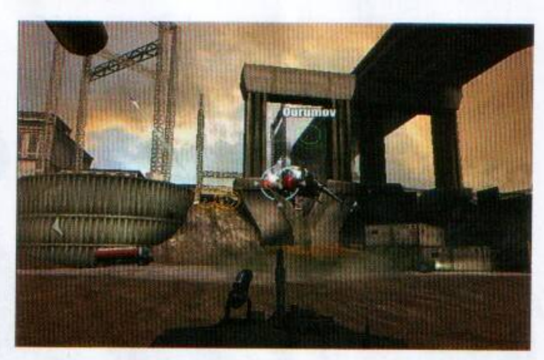
→ NO PODEMOS UTILIZAR MUCHOS GADGETS (usamos en contadas ocasiones un móvil y unas gafas de visión nocturna), así que en vez de eso recurrimos a la acción más directa. Podemos ser sigilosos y evitar enfrentamientos, pero es más divertido aprovechar la abundante munición y el ataque cuerpo a cuerpo para avanzar como elefantes en una cacharrería.

Un control sólido (mucho mejor con el mando clásico) y cinco niveles de dificultad garantizan la diversión en solitario, aunque la historia es algo corta. El





EL USO DE GADGETS es bastante limitado, aunque un par de veces usamos el móvil o unas gafas de visión nocturna.



AL IGUAL QUE EN LA PELÍCULA, en un nivel nos ponemos a los mandos de un tanque y la liamos por San Petersburgo.



NO TODO ES GLAMOUR para Bond. Si es menester, se mancha las botas en la jungla para salvar el mundo.





NOSTALGIA vs MODERNIDAD

El nuevo «Goldeneye» conserva algunos de los elementos clave de la mítica entrega de 1997 para Nintendo 64, pero con su propio estilo, adaptado a los tiempos que corren:



ESCENARIOS: Volvemos a la presa, la nieve de Severnaya o el tren de San Petersburgo.



PERSONAJES: Regresa la guapa Natalia, Ourumov y nuestro "amigo" Alec Trevelian (006).



NUEVO BOND: El estiradillo Pierce Brosnan ha dejado hueco al "contundente" Daniel Craig.



MÁS MULTIJUGADOR: Vuelven modos de juego como Pistola de Oro y personajes como Tiburón.

multijugador para 4 a pantalla partida (8 online) es una de las piezas clave, con 40 personajes, 5 mapas y 9 modos de juego.

El apartado visual es de lo mejorcito de Wii, con modelos detallados, geniales animaciones y un motor gráfico fluido lleno de efectos y objetos destructibles. «Goldeneye» es un shooter de su tiempo, pero con unas píldoras de nostalgia que lo hacen realmente recomendable. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

EL APARTADO TÉCNICO explota como no es habitual a Wii, con muy buenos gráficos y sonido.

RECUERDA AL ORIGINAL de 1997, pero con un estilo de juego moderno y contundente.

lo peor

LA HISTORIA ES CORTA, aunque la podemos rejugar para enfrentarnos a nuevos retos.

ES DEMASIADO LINEAL y con pocos momentos que rompan el ritmo habitual de las misiones.

alternativas

La más clara es la genial adaptación de **«Call of Duty: Modern Warfare 2»** a Wii con la entrega **«Reflex»**. Otro shooter que merece la pena en la consola de Nintendo es **«The Conduit»**. Tampoco dejéis de probar los notables **«Sin & Punishment 2»**, con el movimiento de la cámara guiado, y **«Metroid: Other M»**, más aventurero.

GRÁFICOS Combinan escenarios con muchos elementos destructibles y personajes muy expresivos. Además, todo va muy fluido. **92**

SONIDO La BSO de la peli (reinterpretada) y otros temas son de cine. La voces de Bond o M son fenomenales, pero los secundarios no transmiten. **91**

DURACIÓN Se puede terminar en unas 6 o 7 horas, aunque rejugarlo es divertido. El completo modo multijugador sí le añade muchas horas. **84**

DIVERSIÓN La acción es directa, con muchos enemigos y un control estupendo. El multijugador online y offline es una gran baza. **89**

PUNTUACIÓN FINAL 89

valoración

El factor nostalgia está ahí gracias a los personajes y las localizaciones, que nos obligan sin remedio a echar la vista atrás hasta un título inolvidable. Y aunque la esencia se ha mantenido, lo bueno es que este "remake" es un shooter muy actual, ágil, intenso y divertido. Puede que el modo historia resulte algo lineal y corto, pero el multijugador compensa en gran medida. Sea como sea, Activision y el estudio Eurocom han hecho un gran trabajo y completado uno de los mejores títulos de este final de año para Wii.

■ ROL ■ SQUARE-ENIX ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 40,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12

1


2


3


EL CAMINO DE LA LUZ

Para poder acabar con la oscuridad, los 4 protagonistas del juego van a tener que...

1. **"PATEARSE" EL MAPA DE HORNE** para encontrar nuevas zonas.
2. **INVESTIGAR MAZMORRAS** de estilo laberíntico para encontrar tesoros y acabar con monstruos de todo tipo.
3. **ACABAR CON LOS JEFES FINALES** que están atemorizando cada población.



ROL CLÁSICO nos trae la propuesta del nuevo «Final»: combates por turnos, cooperación entre 4 amigos y diseño manga "cabezón".

AVENTURAS A LA MODA

FINAL FANTASY THE 4 HEROES OF LIGHT

Bombines, tiaras y hasta un salacot. No es la nueva colección de moda, es el modo de hacer magias y espadazos en «Final Fantasy».



HÉROES →

Los 4 protagonistas deben salvar a la princesa de Horne de las garras de la bruja del norte y, de paso, salvar al resto del mundo.

■ **METIDOS EN EL PAPEL DE HÉROES DE LA LUZ,** estamos dispuestos a borrar de la faz de la tierra cualquier atisbo de maldad, aunque para ello debamos acabar con la malévola bruja del norte que ha secuestrado a la princesa de Horne. Una vez que "bautizamos" a los 4 protagonistas, nos embarcamos en una aventura en la que recorremos decenas de pueblos y mazmorras ayudando a la gente.

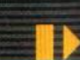
La clase de nuestro personaje viene determinada por el sombrero que nos equipemos. A lo largo de la aventura podemos hacernos con unos 30 distintos, que convierten al héroe que elijamos en mago negro, sanador, guerrero, etc. El sistema es perfecto para adaptarnos a las exigencias de cada combate.



→ **LAS BATALLAS SON ALEATORIAS Y POR TURNOS,** al estilo del rol japonés más clásico, por lo que no vemos venir a los enemigos a los que nos enfrentamos, y atacamos mediante menús. El problema es que es el juego quien decide a quién atacamos, sanamos, etc., y esta mecánica resulta muy simple para los roleros más expertos.

Gráficamente está a buen nivel, con escenarios muy coloridos y personajes "cabezones" de estilo manga, pero lo mejor del juego es







LOS ATAQUES ELEMENTALES y los estados alterados típicos de la saga vuelven. Cada tipo de enemigo tiene su debilidad.





EN TODOS LOS PUEBLOS hay 8 objetos ocultos. Si los encontramos todos conseguimos una jugosa recompensa.



LAS MAZMORRAS tienen varios pisos o niveles y están repletas de monstruos, tesoros y, cómo no, un jefe final.

LA BATALLA CONTRA EL MAL



AL PRINCIPIO nos encontramos con enemigos bastante debiluchos y además tenemos pocas opciones de ataque.



LA COSA SE COMPLICA al avanzar un poco, con más ataques y combinaciones de las fuerzas de los protas.

LETALES Y A LA MODA

Salvar a nuestro mundo de una amenaza maligna, sanarnos o dar espadazos a diestro y siniestro nunca había sido tan "fashion":



ELEGIMOS SOMBRERO para convertir a nuestro personaje en mago negro, tirador, guerrero...



CADA CLASE tiene comandos y habilidades únicas que nos permiten salir victoriosos.

la posibilidad de disfrutarlo con 3 amigos en red local. Podemos intercambiar objetos con ellos y cumplir unas misiones cooperativas que son distintas a las del modo historia, aunque podemos usar el equipo que hayamos conseguido en el modo individual.

Todos estos ingredientes nos dan un buen juego de rol, con batallas muy simples y un divertido modo cooperativo orientado a los jugadores más jóvenes.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL SISTEMA DE SOMBREROS** es original y bastante sencillo de manejar.
- **EL MODO COOPERATIVO** junto a 3 amigos en red local multiplica muchos enteros la diversión.

lo peor

- **BATALLAS MUY SIMPLES** para los roleros más expertos con la elección automática de objetivo.
- **NO PODER JUGAR AL MODO HISTORIA** en cooperativo le resta mucha gracia al multijugador.

alternativas

Para jugar con amigos en red local a un juego de rol no dejéis pasar **«Dragon Quest IX»**, una auténtica joya incluso en el modo individual. Si preferís las aventuras de rol a lo "lobo solitario", probad **«Mario y Luigi: Viaje al Centro de Bowser»** y si os gusta el rol con toques de acción, lanzaos a por el grandísimo **«Kingdom Hearts 358/2 Days»**.

- **GRÁFICOS** El diseño tipo manga de personajes cabezones y escenarios coloridos no está mal, pero los efectos son bastante mediocres. **84**
- **SONIDO** Es el apartado más flojo de todo el juego. Las músicas de fondo se repiten hasta la saciedad y los efectos suenan bastante "enlatados". **76**
- **DURACIÓN** El modo historia puede llevarnos hasta 15 horas de juego, pero el modo cooperativo alarga mucho más esta cantidad. **86**
- **DIVERSIÓN** El sistema de sombreros para elegir la clase del personaje está bien, pero los combates resultan demasiado simplones. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

Square-Enix quiere volver a los orígenes de la saga con esta entrega para DS, enfocada a los más pequeños de la casa. A una dirección de arte bastante buena se une un desarrollo muy entretenido, que conserva las ganas de seguir jugándolo con el paso de las horas. El problema es que los combates son muy básicos, ya que no poder elegir el objetivo de nuestras acciones termina en montones de situaciones no deseadas. Los que puedan pasar por alto este defecto sí disfrutarán con un juego de rol muy entretenido.

■ DEPORTIVO ■ KONAMI ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 29,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3









UN AÑO MÁS, las posibilidades del «Pro» y el gran sistema de control lo convierten en el mejor simulador futbolístico de Wii.

SIN PERDER EL CONTROL

Como ya es costumbre, «PES» en Wii presenta tres opciones de control que además se adaptan a cualquier nivel de experiencia.

1. MODO ESTRATÉGICO. Combina Wiimote y nunchako y permite controlar a todos los jugadores con total precisión, independientemente de que tengan o no el balón. Es realmente completo, pero a la vez exige mucha práctica.

2. MODO TRADICIONAL. Únicamente controlamos al jugador que lleva el balón, mientras que el resto se mueven de forma automática controlados por la máquina. Se puede usar el Wiimote en posición horizontal o el mando clásico.

3. MODO MIXTO. Como su propio nombre indica, permite que combinemos elementos de los otros dos modos de juego. Ideal para dos personas que compiten usando el mismo juego.

SIGUE SIENDO EL LÍDER

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Cuando algo funciona es mejor no tocarlo, y eso lo tienen claro los chicos de Konami con este juego, que vuelve a traernos el mejor fútbol a Wii.

MESSI → El futbolista talismán del F.C. Barcelona vuelve a prestar su imagen y todas sus habilidades al juego de Konami

■**AUNQUE LA LIGA ESTÁ YA AVANZADA,** Wii aún no había recibido su ración de «Pro Evolution», que ahora llega con una apuesta continuista, pero segura y, sobre todo, eficaz. Siguiendo la misma fórmula utilizada en los dos últimos años, este «Pro» nos ofrece tres tipos de control para todos los gustos y habilidades, y ocho modos de juego, que van desde la Liga Máster hasta la conocida Senda de Campeones, pasando por la Champions y la nueva Copa Libertadores.

Otro modo inédito es el llamado "Modo Estratégico vs. Modo Tradicional", que permite que un usuario con poca experiencia, jugando con un mando clásico, se enfrente a otro más "curtido", que usará el control avanzado. El resultado solamente depende de vosotros...

→LA EVOLUCIÓN DE ESTA ENTREGA ES ESCASA. Podemos resumirla en la incorporación del modo online en la Liga Máster y en una barra que mide la potencia del disparo, así como la mencionada Copa Libertadores. Todo lo demás es exactamente igual al título del año pasado: infinitas opciones estratégicas si se opta por el exigente control avanzado (Wiimote y nunchako) y un buen nivel técnico. Amén de la habitual carencia de licencias (en España no contamos con los equipos recién ascendidos ni con el Sevilla, por ejemplo) y de unos comenta-

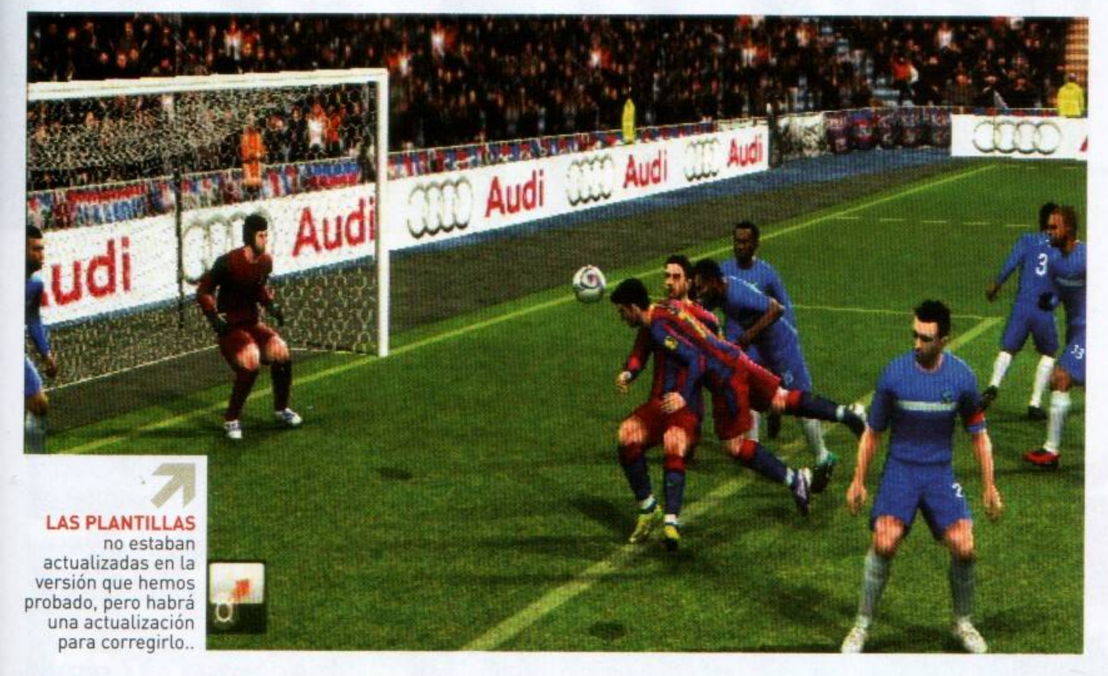




EL ESTILO Wii está presente en el modo "superdeformed" y en el equipo de Miis con el que podemos competir.



LA ESTRATEGIA es fundamental gracias a que podemos controlar a cualquier jugador sobre el campo.



LAS PLANTILLAS no estaban actualizadas en la versión que hemos probado, pero habrá una actualización para corregirlo..





LOS GRANDES MODOS

Aunque tenemos ocho modalidades de juego, son tres las que destacan por encima del resto por su profundidad y duración: Liga Máster, Senda de Campeones y Champions League. Podríamos añadir la nueva Copa Libertadores, pero no es un modo como tal.



LIGA MÁSTER. Es la competición conocida por todos, interminables y con miles de opciones. Ahora, además, viene con posibilidades online.



SENDA DE CAMPEONES. Nos permite tomar un equipo desde cero y llevarlo a la gloria, al tiempo que gestionamos económicamente el club.



CHAMPIONS LEAGUE. Podemos jugar desde la previa hasta la final. También contamos con su equivalente en Sudamérica: la Copa Libertadores.

rios realmente pobres servidos por Carlos Martínez y Maldini.

Las sensaciones a la hora de jugar son muy buenas, dando la impresión de que podemos controlar absolutamente todo lo que hay en el campo. Además, los modos de juego vuelven a hacer que este título sea casi infinito. Sin embargo, si tenéis el de 2010, e incluso el de 2009, valorad si os merece la pena pagar por una entrega con escasas novedades.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LOS MODOS DE JUEGO, que se han ampliado y nos ofrecen multitud de posibilidades.

EL CONTROL sigue siendo impresionante, tanto para los expertos como para los novatos.

lo peor

OFRECE POCAS NOVEDADES respecto a la edición del año pasado. Deberían haberse esforzado más.

LE SIGUEN FALTANDO LICENCIAS. En la liga española no están los equipos recién ascendidos.

alternativas

Aunque «PES» sigue siendo el rey, la alternativa que ofrece **«FIFA»** este año no es nada despreciable. Los chicos de EA han apostado fuerte por el incremento de la estrategia y presentan un juego serio y con un gran nivel. Por otro lado, la entrega de 2010 de «PES» es casi igual que esta y la podéis encontrar a buen precio.

GRÁFICOS Tiene buenas animaciones y parecidos razonables en los jugadores. Muy bien conseguida la animación del público. **88**

SONIDO Los comentarios de Martínez y Maldini son escasos y malos. La BSO no alcanza el nivel que tenía en la edición del año pasado. **77**

DURACIÓN Modos de juego larguísimos, partidos infinitos, añade opciones multijugador... la verdad es que no se le puede pedir más. **95**

DIVERSIÓN Ofrece muchas posibilidades, a las que se une el "toque Nintendo" que permite jugar con los Mii. Tan adictivo como siempre. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 88

valoración

«Pro Evolution Soccer» sigue siendo la mejor opción para los seguidores del fútbol en Wii, aunque parece que empieza a presentar síntomas de desgaste. Ya la edición de 2010 tenía pocas novedades con respecto a la de 2009, pero es que la de este año tampoco ofrece nada distinto. Su extraordinariamente bien explotado sistema de control hace que jugar un partido sea una gozada, pero pensad bien si os merece la pena rascaros el bolsillo para comprar un juego en el que encontraréis pocas novedades destacables.

■ ACCIÓN ■ ACTIVISION ■ 1 - 16 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16



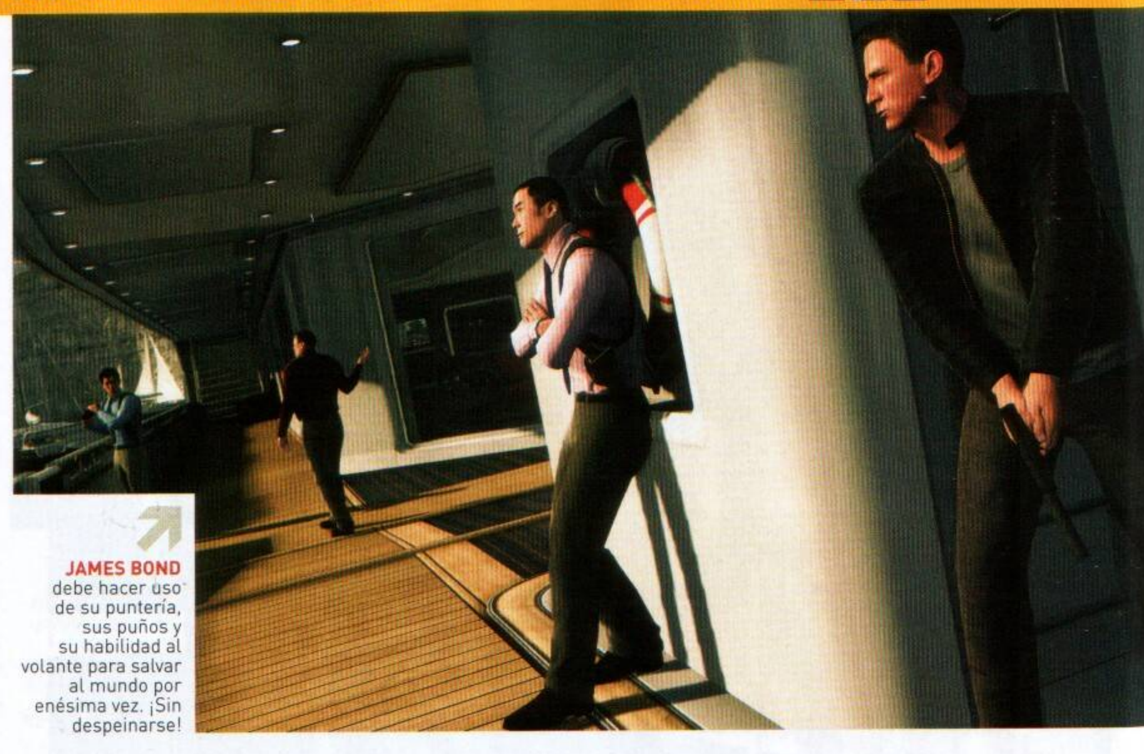




PERSECUCIÓN AL LÍMITE

Bizarre Creations, el equipo que ha programado el juego, tiene una gran experiencia en juegos de velocidad, y eso se aprecia bien en el desarrollo:

1. **BOND TAMBIÉN CORRE** para dar caza a un sospechoso, escapar de una tuneladora o saltar por una presa.
2. **UNA LANCHA,** una grúa y un hovercraft le ponen la nota más "exótica" a los niveles de conducción.
3. **AL VOLANTE DEL ASTON MARTIN** podemos disfrutar de alucinantes carreras. En alguna de ellas también tenemos que golpear a nuestro rival para sacarlo de la carretera.



JAMES BOND debe hacer uso de su puntería, sus puños y su habilidad al volante para salvar al mundo por enésima vez. ¡Sin despeinarse!

LICENCIA PARA PELEAR

JAMES BOND 007 BLOOD STONE

Aunque creáis que está "en el paro", el agente 007 sigue ocupado salvando al mundo. Vuelven la acción, los coches caros y las chicas guapas... solo para nuestras consolas.



JAMES BOND →

Daniel Craig le presta cara (y la voz original) al agente 007 en su versión más fría y despiadada. La fidelidad a este personaje es impresionante.

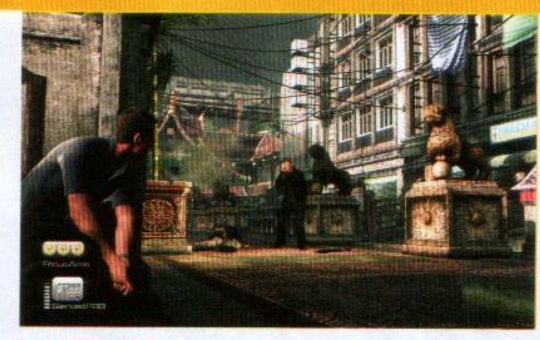
■ **DESDE LOS TÍTULOS DE CRÉDITO** hasta la última persecución, «Bloodstone» es puro Bond. Daniel Craig vuelve a interpretar (en plan virtual esta vez) al agente del M.I.6 y le dota de las personalidad fría y despiadada de las últimas películas: 007 se maneja mejor con los puños o disparando un arma, que manejando gadgets imposibles o en la mesa de Black Jack.

El desarrollo está dividido en 17 niveles, y nos lleva por todo el mundo (de Atenas a Birmania, pasando por Mónaco y Estambul) mientras abatimos, en tercera persona, a decenas de enemigos. Para "desentumecerse" de estos tiroteos (en los que buscamos coberturas de manera automática), James también protagoniza pequeños niveles de infiltración y carreras al volante de su Aston Martin Vanquish. Y como el juego está desarrollado por Bizarre (los creadores de «Project Gotham Racing» y «Blur»), la espectacularidad de estas persecuciones está asegurada.

→ LA CANTANTE JOSS STONE ES LA NUEVA CHICA BOND (también tiene un tema en la banda sonora) y le pone la guinda a una brillante ambientación, con momentos reconocibles para cualquier fan del personaje, aunque el guión no tiene la chispa de otras entregas. Por suerte, tras acabar el modo historia (unas 7 horas) podemos entretenernos en el



BOND TAMBIÉN SE INFILTRA en algunos niveles. Podemos encontrar cobertura de forma automática, con un solo botón.



LOS ESCENARIOS son muy exóticos, y están salpicados por "eventos especiales" que disparan los niveles de adrenalina.

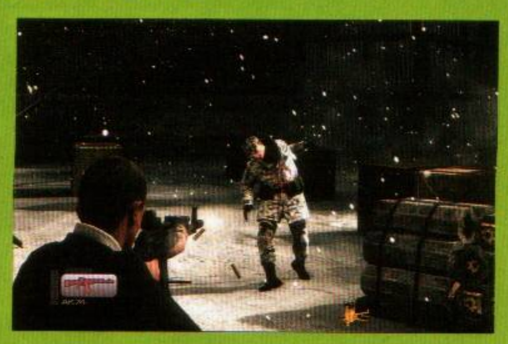


LAS CARRERAS a bordo del espectacular Vanquish, están "animadas" con accidentes y explosiones.

EL HOMBRE DE LOS PUÑOS DE ORO



LOS ATAQUES CUERPO A CUERPO son letales y nos dan hasta tres puntos de concentración para el Focus.



AL ACTIVAR EL FOCUS la acción se detiene y podemos eliminar a nuestros enemigos de un solo disparo.

BOND, PURO JAMES BOND

Que no se asusten los fans del personaje, porque «Bloodstone» sigue a pies juntillas los cánones de la saga. Nuestro agente favorito está retratado como en su mejor film:



ES UN SEDUCTOR capaz de moverse por los lugares más distinguidos con la bella Nicole.



UN HOMBRE DE ACCIÓN que le hace frente a todo un ejército en diferentes partes del mundo.



ADICTO A LA VELOCIDAD, ya sea en una lancha fuera borda, en coche o sobre un hovercraft.



CON LA TECNOLOGÍA más avanzada, para escanear huellas y buscar pistas.

multijugador online para 16, con el acostumbrado sistema de rangos y modos de juego clásicos.

El apartado técnico también se mantiene a un buen nivel, con rostros reconocibles (aunque un poco inexpresivos) y buenas animaciones para el combate cuerpo a cuerpo. Lo suficiente como para satisfacer a cualquier fan del agente secreto, especialmente si sabe inglés, ya que, inexplicablemente, no se ha traducido. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LAS FASES DE CONDUCCIÓN son espectaculares y divertidas.

LA AMBIENTACIÓN, desde la secuencia de créditos a la presentación de una nueva chica Bond, es increíblemente fiel.

lo peor

NO ESTÁ TRADUCIDO al castellano, aunque cuenta con las voces de Daniel Craig o Judi Dench.

LOS NIVELES DE DISPARO resultan bastante sencillos y pueden volverse monótonos.

alternativas

Este año Bond también arrasa en Wii, con el "remake" de **«Goldeneye»** protagonizado por Daniel Craig. Si buscáis un espionaje más "serio", tanto **«Metal Gear Solid 4»** (en PS3) o **«Spliner Cell Conviction»** en Xbox 360, son superiores a «Bloodstone». Con un estilo más aventurero, **«Uncharted 2»** es otro juego imprescindible.

GRÁFICOS Los personajes principales son reconocibles, y los escenarios están bien diseñados, aunque ofrecen poca libertad de movimiento. **86**

SONIDO Además del tema original de 007 y la canción de Joss Stone, cuenta con buenos efectos y un gran doblaje, aunque se mantiene en inglés. **88**

DURACIÓN Se puede terminar en unas 7 horas, pero el multijugador está bien resuelto y nos anima a jugar hasta llegar a comandantes. **80**

DIVERSIÓN Es un juego tan intenso como cualquier película de James Bond, y las persecuciones son puro espectáculo. **84**

PUNTUACIÓN FINAL 84

valoración

La franquicia Bond ha pasado por muchas manos. Si el anterior «Quantum of Solace» (desarrollado por Treyarch) destacaba por sus tiroteos en primera persona, ahora «Bloodstone» nos sorprende con alucinantes persecuciones de coches, "marca de la casa", de Bizarre Creations. La ambientación es impecable y el argumento, aunque no es tan brillante como en otras entregas, nos convence. Desde luego, es una gran alternativa para esperar hasta que estrenen la próxima película de 007.

■ ACCIÓN ■ LUCAS ARTS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS (Textos en castellano) ■ 50,95 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 16







CONTROLA TU FUERZA

Sólo Wii puede ofrecer un estilo de control lo más parecido posible a estar usando una espada láser.

1. LAS DOS ESPADAS se manejan con el Wiimote. Es cierto que al contar con dos sables habría sido ideal si cada mano manejara una espada, pero no es el caso.

2. LOS COMBOS tienen varias formas de ser ejecutados. La mayor parte de las veces agitaremos el Wiimote para lanzar las espadas, atacar desde el aire o encadenar golpes, pero en otras ocasiones tendremos que combinar los dos mandos. El Wiimote nos sirve también para usar los poderes especiales de Jedi.

3. EL WiiMOTE sirve también para apuntar como si de una mano se tratara. Mediante un puntero, elegimos dónde estrellar un objeto que hayamos levantado con nuestra capacidad Jedi.



LA HISTORIA de este juego es muy buena. Junto a la acción, la entretenida trama le confiere un gran interés.







EN EL MULTIJUGADOR (pantalla de la derecha) nos enfrentamos hasta cuatro jugadores. El estilo y los escenarios recuerdan mucho al gran «Smash Bros».

LA FUERZA NOS ACOMPAÑA

STAR WARS. EL PODER DE LA FUERZA II

Los fans de la saga este título agradecerán. Lo mismo que aquellos que con los juegos de acción disfruten.

■ **LA AMBICIÓN DE DARTH VADER** es infinita y tras la desaparición de Starkiller ha decidido que lo mejor es clonarlo. Pero ¿y si después de todo el nuevo aprendiz no fuera un clon? Eso es lo que tendremos que tratar de averiguar en este juego que combina a la perfección las plataformas con grandes momentos de acción y algún que otro puzle. La aventura nos lleva por lugares tan conocidos como Kamino, en los que el pupilo de Vader lucirá sus nuevos poderes: dos sables láser, combos inéditos y una fuerza de Jedi potenciada.

→ **LA VERSIÓN DE Wii** no sólo cuenta con la buena factura técnica que presenta el juego en las otras consolas (gráficamente es una auténtica pasada y las voces de los personajes también son magníficas) sino que además cuenta con el añadido de un control particular y un gran multijugador en el que se pueden enfrentar hasta cuatro personas. El estilo de este modo recuerda a los alocados combates de «Smash Bros», con personajes (como Vader o Boba Fett) capaces de lanzar poderosos ataques. Lástima que el juego pierda parte de su "fuerza" en la duración, que no llega a las 10 horas aunque sí contamos con opciones "rejugables" gracias, sobre todo, al multijugador. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	88
■ SONIDO	85
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	87

Valoración Un juego muy «Star Wars», que aprovecha bien el control de Wii, ofrece una buena historia, acción y plataformas y un divertido multijugador que le da más vidilla .

PUNTUACIÓN FINAL 88



SPLATTERHOUSE™
EL INCONFUNDIBLE SONIDO DE LA CARNE AL DESGARRARSE
INCLUYE LOS TRES JUEGOS CLÁSICOS DE SPLATTERHOUSE
EL TERROR MÁS SALVAJE Y EL GORE MÁS BRUTAL
NO APTOS PARA CARDÍACOS
XBOX 360
PS3
SPLATTERHOUSE
18
namco
WWW.SPLATTERHOUSE-GAME.COM
Acéchanos en
facebook.com/splatterhousegame
namco
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
18
www.pegi.info
Splatterhouse™ & © 1988 NAMCO BANDAI Games Inc. © 2010 NAMCO BANDAI Games America Inc. All rights reserved.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Association.
"PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered of Sony Computer Entertainment Inc.

■ Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.

Kinect

KINECT SPORTS



■ DEPORTIVO ■ MICROSOFT ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ 12

■ **SEIS ACTIVIDADES DEPORTIVAS** (fútbol, boxeo, voley playa, ping-pong, atletismo y bolos) ponen a prueba nuestros movimientos y reflejos en este juego, que muestra con buenas maneras las posibilidades que puede llegar a tener Kinect. La mayoría de esas modalidades cuenta, a su vez, con minijuegos que le dan una mayor variedad como, por ejemplo, tirar o parar penaltis en fútbol, o apuntar a un solo bolo.

→**LOS MOVIMIENTOS SON BIEN RECOGIDOS** por el periférico, y nos invita a mover todo el cuerpo, con un resultado bastante divertido, especialmente si se juega con amigos. Durante las pruebas, a modo de guiño, suenan canciones "deportivas" como "We are the champions" o "Carros de Fuego". Sigue claramente la línea de «Wii Sports», pero el hecho de prescindir de mandos le da un aire nuevo. Aunque el juego en sí no es nada original sí que apunta lo que pude dar de sí Kinect y que su experiencia resulta muy atractiva. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	70
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	75
■ DIVERSIÓN	80

Valoración Reconoce bien los movimientos y las modalidades deportivas ofrecen diferentes tipos de control. La experiencia de jugar sin mandos da gran libertad y resulta divertida.

PUNTUACIÓN FINAL 80



EL SISTEMA DE MANEJO no puede ser más sencillo e intuitivo. Simplemente, imitad lo que haríais en el deporte de verdad.





Kinect | SONIC FREE RIDERS

■ VELOCIDAD ■ SEGA ■ 1 - 8 JUGADORES
■ CASTELLANO (TEXTOS) ■ 61 € ■ 3

El erizo sube a un "aeropatín" en unas carreras tipo «Mario Kart». Movemos las caderas para dirigirlo mientras con las manos lanzamos objetos, nos agachamos para esquivar y aceleramos como en un monopatín. La detección de movimientos es mediocre y los retos algo fáciles.



valoración La propuesta es demasiado simple. Por su parte, la detección de movimientos falla demasiado y no está muy aprovechada.



65

Kinect | KINECT JOY RIDE

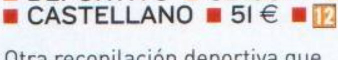
■ VELOCIDAD ■ MICROSOFT ■ 1 - 8 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ 3

Esta conducción arcade propone levantar los brazos como si sujetáramos un volante. No hay que acelerar y frenar, ya que el juego lo hace solo, sino simplemente de girar, usar turbos y ejecutar acrobacias en los "half-pipes". Podemos usar nuestros avatares.



valoración El tono desenfadado se agradece, pero el control es tan guiado y automático que pronto se pierde el interés.

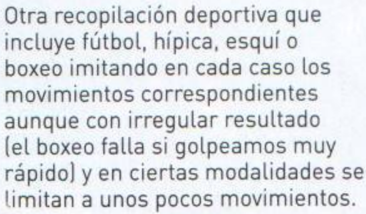
72



Kinect | MOTION SPORTS

■ DEPORTIVO ■ UBISOFT ■ 1 - 8 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 51 € ■ 12

Otra recopilación deportiva que incluye fútbol, hípica, esquí o boxeo imitando en cada caso los movimientos correspondientes aunque con irregular resultado (el boxeo falla si golpeamos muy rápido) y en ciertas modalidades se limitan a unos pocos movimientos.





valoración El control es bueno, pero algunas pruebas fallan y son demasiado simples, por lo que no nos "pica" para seguir jugando.



72



Kinect | YOUR SHAPE

■ ENTRENAMIENTO ■ UBISOFT ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 51 € ■ 3

Propone rutinas de cardio, relajación y minijuegos de gimnasia, en un estilo «Wii Fit» pero con una propuesta más activa e intensa y sin necesidad de accesorios. Incluye contador de calorías y cuenta con varios minijuegos desenfadados para competir con tres amigos.



valoración Es agotador, pero le falta profundidad, requiere bastante espacio y la detección de movimientos falla a veces.

78

Kinect | CROSSBOARD 7

■ VELOCIDAD ■ KONAMI ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ 7

Hemos de imitar los movimientos que haríamos sobre una tabla de snow mientras saltamos y adelantamos a nuestros rivales para salir victoriosos en carreras facilonas. La velocidad no está muy lograda y el diseño de personajes es feo, pero podemos usar avatares.



valoración Unos meses más de desarrollo no le habrían venido mal a un juego de propuesta interesante, pero lleno de fallos técnicos.



Kinect | DANCE CENTRAL

■ MUSICAL ■ HARMONIX ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 50 € ■ 12

Los creadores de «Rock Band» firman este juego en el que hemos de seguir las coreografías que se indican en la pantalla para obtener el mayor número de estrellas posible (podemos bailar "del tirón" o paso a paso). Con temas de Snoop Dogg, Lady Gaga, Beastie Boys, etc.



valoración Las coreografías son buenas y variadas y la detección funciona bien. Se queda algo corto de modos y canciones.







Kinect
KINECT ADVENTURES

■ VARIOS ■ MICROSOFT ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ Incluido con Kinect ■ 3

Esta aventura nos lleva por 5 minijuegos en los que hay que lograr la mayor puntuación posible para ganar recompensas con las que desbloquear premios, como mascotas que distorsionan nuestra voz si grabamos un mensaje con el micro de Kinect. En "Carambola" hay que repeler contra una pared las pelotas que vienen con la parte del cuerpo que sea preciso. En "Río Abajo" hay que contonearse para mantener a flote una balsa mientras bajamos por unos rápidos. Por su parte, "Cumbre de Reflejos" obliga a saltar, agacharse y esquivar diferentes obstáculos. En "Tapagrietas" hay que cubrir las fugas de agua de un acuario "asediado" por los cabezazos de sus peces. Finalmente, "Cosmoburbujas" se basa en levitar, planear o descender para romper las pompas de aire que inundan la pantalla.

valoración Los juegos son entretenidos, pero no muy variados y hay algo de retardo en el reconocimiento de los movimientos. **74**

Kinect
KINECTIMALS

■ MASCOTA VIRTUAL ■ MICROSOFT ■ 1 - 4 JUGAD.
■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ 12

■ **YA PODEMOS CUIDAR UN CACHORRO DE TIGRE** sin el engorro de recoger sus "cositas". La isla de Lemuria está a nuestra disposición para que la exploremos, en forma de minijuegos, y descubramos qué secretos esconde con el animal que prefiramos. Todos son felinos, desde una pantera negra o un león africano hasta un tigre de bengala, aunque en su versión más "cuca".

→ **PODEMOS ACARICIARLOS,** limpiarlos, lanzarles la pelota para que vayan a buscarla y muchas actividades más, usando nuestras manos frente a la pantalla. El control está bien ajustado y es realmente preciso cuando lo necesitamos. Es una lástima que no podamos utilizar el reconocimiento de voz (aún no está disponible en España; llegará en primavera) pero las sensaciones generales son positivas y la mezcla de minijuegos y cuidados a lo «Nintendogs» nos ha gustado. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	81
■ SONIDO	74
■ DURACIÓN	77
■ DIVERSIÓN	78

Valoración La mayoría de minijuegos están muy trabajados, si bien las situaciones se repiten con demasiada frecuencia (como los que consisten en lanzar objetos). Las animales son graciosos.

PUNTUACIÓN FINAL 78



LOS ANIMALES REACCIONAN a los "mimitos" con muecas graciosas. Basta con deslizar la mano para "tocarlos".



LOS MINIJUEGOS son vistosos y tienen un planteamiento divertido, pero no tardan mucho en volverse repetitivos.

■ DISPAROS ■ NAMCO-BANDAI ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 







TRES PÁJAROS DE UN TIRO

La duración no es el punto fuerte de los juegos de pistola. Por eso «Time Crisis Razing Storm» incluye tres juegos completos y un montón de modos adicionales:

1. TIME CRISIS RAZING STORM es el más moderno y espectacular de los tres. Tiene una ambientación futurista y varios modos extra: historia, centinela y multijugador online para 8.
2. DEADSTORM PIRATES está protagonizado por corsarios, monstruos marinos y otros personajes de las historias típicas de piratas. Incluye algunos minijuegos exclusivos para PlayStation Move.
3. TIME CRISIS 4 es la versión arcade de un juego que ya apareció en PS3 hace dos años. Aún así, conserva toda la diversión del original y, como los anteriores, se puede jugar en modo cooperativo, con Move o con la pistola.



NUESTRA PUNTERÍA y la velocidad con que apretamos el gatillo son la clave para librarnos de nuestros enemigos en «Time Crisis».







EL DESARROLLO es trepidante. Podemos cambiar de armas, cubrirnos para recargar y unirnos a un segundo jugador en cualquier momento, como en la recreativa.

JUSTO EN EL BLANCO

TIME CRISIS RAZING STORM

Lo hemos utilizado como raqueta de tenis, y para jugar con nuestra mascota, pero... ¿cómo se comportará Move en la galería de tiro?

■ **DIRECTO DESDE LOS SALONES RECREATIVOS,** llega el juego de disparos más completo que hemos probado en una consola. De hecho, este Blu-Ray (que podemos jugar con Move o con nuestra pistola GunCon 3) contiene tres juegos completos: «Time Crisis Razing Storm» y «Time Crisis 4», ambientados en un futuro cercano en el que tenemos que abatir un montón de terroristas, y «Deadstorm Pirates», en el que nuestro punto de mira nos sirve para acabar con esqueletos y monstruos marinos a bordo de un galeón.

Además de estos tres desarrollos (que se pueden jugar en modo cooperativo), lo mejor es la inclusión en «Razing Storm» de un modo historia (nos movemos libremente con el navigation controller o nuestro Dual Shock 3), aunque solo dura media hora, y un multijugador online para 8, con sistema de rangos y puntos de experiencia similar al de «Call of Duty», pero menos profundo.

→ **EL SISTEMA DE CONTROL ES MUY BUENO,** aunque nos ayuda mucho un punto de mira que nos indica en la pantalla hacia dónde tenemos enfilado el arma. Tiene todas las limitaciones del género, sobre todo la duración, pero es muy entretenido y el multijugador alcanza momentos de infarto.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	83
SONIDO	82
DURACIÓN	80
DIVERSIÓN	84

Valoración Como los recreativos, se trata de un juego (tres, en este caso) corto e intenso, que nos anima a repetir varias veces y que se sale si lo compartimos con nuestros amigos.

PUNTUACIÓN FINAL **83**






PLAYSTATION MOVE
THE SHOOT

■ DISPAROS ■ SONY ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ 12

OTRO JUEGO DE DISPAROS "SOBRE RAÍLES" en el que controlamos un puntero (o dos en el modo cooperativo) para acribillar a los numerosos objetivos que "saltan" como en una atracción de feria. Esta vez se trata de hacer blanco sobre las siluetas que se usan en distintos rodajes. En total visitamos cinco sets (con varios niveles cada uno) que corresponden a un "western", una película de ciencia ficción, otra de terror, cine de gánsters y un film de acción submarina.

Si enlazamos varios disparos sin fallar, el director nos recompensará con movimientos especiales y multiplicadores, aunque esto no parece suficiente para "animar" el desarrollo. Ni siquiera mejora con las constantes referencias a películas reales y los comentarios "graciosetes" del director.

valoración Aunque hace un buen uso de PS Move, el desarrollo es corto y técnicamente se queda muy justito. **70**




PLAYSTATION MOVE
THE FIGHT

■ LUCHA ■ SONY ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ 16

DANNY TREJO, EL PROTAGONISTA DE "MACHETE", es nuestro anfitrión en este torneo de lucha, uno de los más sucios y realistas que se han celebrado en nuestra consola. Él se encarga de guiarnos a través del editor para crear a nuestro luchador, y también nos enseña los controles con Move; bien con dos mandos (uno para cada puño) o bien sosteniendo el mando de Move en la derecha y un Dual Shock 3 en la izquierda.

El sistema de juego es muy sencillo: basta con lanzar los puños como si estuviésemos en una pelea de verdad. Y, para ser justos, la respuesta de los controles es buena. Sin embargo, las posibilidades de juego se agotan pronto. Y participar en el torneo completo, con 12 luchadores, termina siendo una labor titánica. Los colores apagados, además, le restan espectacularidad.

valoración Un simulador de peleas que responde bien a los controles, pero se vuelve aburrido después de un par de combates. **74**



PLAYSTATION MOVE
TV SUPERSTARS



GRACIAS A LA CÁMARA podemos personalizar al máximo a los participantes en estos concursos de televisión. ¿Os recuerda a "Gladiadores Americanos"?




■ MINIJUEGOS ■ SONY ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ 12

■ **¡MIRA MAMÁ, SALIMOS POR LA TELE!** Porque, gracias a Move, tenemos la posibilidad de participar en un montón de concursos clásicos, desde programas de cocina, a los divulgativos como "Bricomanía" o concursos con pruebas del tipo "Gladiadores Americanos". Lo primero que hacemos es poner nuestro "careto" delante de la cámara y convertirnos en un concursante (o cuatro si jugamos con varios amigos). A partir de ese momento, todo depende de nuestros gustos televisivos y habilidad para correr, saltar, pintar, cocinar...

→ **LA PROGRAMACIÓN NO ES MUY EXTENSA,** pero evidentemente está enfocada a las partidas multijugador. Y precisamente con tres amigos (o más si jugamos por equipos) resulta entretenido. La estupenda puesta en escena, sin embargo, se estropea por los constantes tiempos de carga, pequeños fallos de control y lo repetitivo de algunas situaciones.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	72
■ SONIDO	81
■ DURACIÓN	77
■ DIVERSIÓN	79

Valoración Un buen juego para animar nuestras fiestas, con un planteamiento original, pero que muestra algunos fallos dentro del apartado técnico.

PUNTUACIÓN FINAL **77**





Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.

PS3 - XBOX 360 - Wii

DJ HERO 2

MUSICAL ■ ACTIVISION ■ 1 - 3 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ 12

LOS DJ DE HACE UNOS AÑOS eran tipos que no hacían mucho más que encadenar una canción tras otra pero, poco a poco, su obra ha ido ganando riqueza e importancia. Coger dos temas, combinarlos, cambiar el ritmo, añadir "samples" y rascar el vinilo son las cualidades que ha de tener un héroe de los platos, y eso es lo que hacemos con la mesa-periférico de este juego. Al igual que el primero, el desarrollo recuerda al de «Guitar Hero», pero añade sus propios mecanismos de control.

→LA LIBERTAD PARA MEZCLAR LAS PISTAS, encajar "samples" y hacer "scratch" se han incrementado notablemente, con muchas zonas "freestyle". Si improvisamos con ritmo, puntuamos más. Seguimos sin ser eliminados por muy mal que lo hagamos, pero resulta más divertido y gratificante. La selección musical (83 mezclas de 100 artistas) ha mejorado, con más house y dance, y menos hip-hop. También incluye varios modos multijugador y online.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	83
SONIDO	95
DURACIÓN	86
DIVERSIÓN	89

Valoración La secuela de tan original propuesta ha perdido fuerza de impacto, claro, pero ha mejorado al primer «DJ Hero». Más divertido y con más capacidad para improvisar.

PUNTUACIÓN FINAL 89



CONSEGUIR ESTRELLAS es nuestro objetivo en la pista de baile de «DJ Hero 2». El sistema de control se inspira en el que hemos visto en «Guitar Hero».



LA MESA tiene un botón para activar la energía "Euphoria", una rueda de efectos y el "crossfader" para cambiar de pista. Este año incluye también un micrófono.

DS | SW EL PODER DE LA FUERZA II

ACCIÓN ■ LUCASARTS ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS (textos en Castellano) ■ 40,95 € ■ 12

Starkiller, el aprendiz de Darth Vader, vuelve en busca de su amada Juno en un juego de acción que saca bastante partido de la pantalla táctil de DS. La historia es buena y técnicamente es bastante aceptable, aunque le falla un poco la duración, cercana a las 7 horas.



valoración Un buen juego de acción, que refleja bien el mundo de Star Wars, pero que se queda bastante corto de duración. **80**

DS | SONIC COLOURS

PLATAFORMAS ■ SEGA ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 40,95 € ■ 3

El desarrollo al que Sonic nos tiene acostumbrados de siempre, con vertiginosas carreras por escenarios en 2D, llega a DS con esta aventura. Escenarios muy variados en los que poner a prueba las habilidades del erizo azul, que presenta su mejor juego para la portátil.



valoración Técnicamente lucido y lleno de colores, «Sonic Colours» es el mejor juego del erizo para DS en mucho tiempo. **85**

PS2 | FIFA 11

FÚTBOL ■ EA ■ 1-8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 29,95 € ■ 3

Un nuevo modo carrera en el que podemos elegir entre ser jugador, entrenador o una combinación de ambos, y la posibilidad de jugar como portero son la novedad más importante de este juego que, con sus cientos de licencias, sigue dando largas horas de diversión.



valoración Un juego que difiere poco en relación a otras entregas, salvo el nuevo modo Carrera y poder manejar al portero.



85

PS2 | PRO EVOLUTION 2011

FÚTBOL ■ KONAMI ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 29,95 € ■ 3

Aunque el control es tan fluido como en el pasado, esta versión del simulador de Konami es una mera actualización que no incluye las novedades jugables de las versiones "mayores". Están las licencias de la Champions y la Copa Libertadores, pero no ha evolucionado en nada.



valoración Es el mismo juego de los últimos años, pero con plantillas actualizadas. Va fluido, pero el tiempo no pasa en balde.



82

Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.





PS3 - XBOX 360 - Wii

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2011

■ LUCHA ■ THQ ■ 1 - 12 JUGADORES
■ INGLÉS (textos en castellano) ■ 69,95 € ■ 16

LOS GRANDES DE LA LUCHA LIBRE vuelven un año más a las consolas, a pesar de que la fiebre por el Smackdown en nuestro país ha disminuido mucho. En esta edición el plantel lo conforman más de 70 estrellas, entre luchadores y divas, que vienen dispuestos a repartir golpes y llaves a quien haga falta. Más allá de novedades técnicas, que son bastante escasas, el juego presenta un modo "Road to Wrestlemania" diferente que nos propone recorrer los bastidores de una forma similar a «GTA», pudiendo hablar con otros personajes e interactuar con el entorno. También encontramos nuevos elementos en el editor, que es el más completo de toda la saga, y en la posibilidad de crear nuestras propias escenas. Aunque sigue siendo el mejor representante de su género, si tenéis la edición de 2010 quizás merezca la pena que le deis una vuelta antes de comprar esta última.

valoración Sigue siendo el mejor juego de lucha libre y además incluye novedades, tanto en "Road to Wrestlemania" como en el editor.







PSP

FIFA 11

■ FÚTBOL ■ EA ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 40,95 € ■ 3

EL FÚTBOL DE EA SPORTS implanta, por primera vez en PSP, un control en 360° que hace que los partidos sean muchos más fluidos, aunque algunos movimientos y regates son algo toscos. El número de licencias es tan bestial como de costumbre, con 30 ligas, incluidas la española, la inglesa, la alemana, la italiana y la francesa (además de selecciones y la Segunda División de algunos países).

El modo carrera permite ser jugador, jugador-entrenador o mánager de un equipo, mientras controlamos apartados como los traspasos y los patrocinios. A eso se añade la novedad de poder jugar los partidos única y exclusivamente como portero, y cerca de 50 desafíos. Otro modo de juego es Trivial del fútbol, en el que hay que responder a todo tipo de preguntas futboleras. Manolo Lama y Paco González son los comentaristas, aunque no se prodigan demasiado en la narración.

valoración Las licencias y el control en 360° lo convierten en una opción muy atractiva. El parecido de los jugadores es regular. **84**

DS | BLUE DRAGON AW. SHADOW

■ ROL ■ NAMCO-BANDAI ■ 1-3 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 40,95 € ■ 3

Akira Toriyama, "papá" artístico de Goku y juegos como «Dragon Quest», nos trae un RPG de acción donde crear a nuestro propio héroe y explorar un reino repleto de misiones. Lástima que el argumento y las limitaciones del sistema de combate nos chafen la fiesta rolera.



valoración Buenos gráficos, combates en tiempo real y muchas mazmorras, pero la historia y la inteligencia artificial no acompañan. **75**

Wii | RABBIDS: R. AL PASADO

■ VARIOS ■ UBISOFT ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 50,95 € ■ 7

Los alocados Rabbids invaden un museo de historia para viajar al pasado con ayuda de una divertida lavadora y ofrecernos decenas de minijuegos de estilo plataformero, "shooter" o de vuelo, como recoger latas de judías, romper ladrillos o recoger ristras de globos del aire.



valoración Los minijuegos, si se juega con cuatro Wiimotes, son realmente divertidos, y el cachondeo de los Rabbids es hilarante. **80**

PSP

PRO EVOLUTION 2011

■ FÚTBOL ■ KONAMI ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 29,95 € ■ 3

CON LA BASE DE PS2, «Pro» actualiza sus plantillas para ofrecer un simulador al que le empiezan a pesar los años. Los partidos son divertidos, aunque la ausencia de un control en 360° (los jugadores sólo se mueven en las ocho direcciones clásicas) repercute en una jugabilidad marcada por movimientos acelerados algo toscos y encuentros muy trabados. Marcar gol no resulta fácil, como es costumbre en la saga.

Incluye la Champions y la Copa Libertadores, y ofrece las principales ligas europeas (con ausencias como la Bundesliga), equipos sueltos de Sudamérica y 60 selecciones. En la Liga faltan el Sevilla, el Málaga, el Osasuna y los 3 recién ascendidos. Como siempre, podemos jugar la Liga Máster para construir el equipo de nuestros sueños, o controlar a un solo jugador en el modo "Ser una leyenda". Añade los comentarios de Carlos Martínez y Julio Maldonado, y también más estadios.

valoración Apenas innova y la ausencia de control en 360° hace que los partidos sean algo toscos. Aun así, tiene el espíritu de la saga.





TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Assassin´s Creed: La Hermandad
PS3 - XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR: - (!) | MESES EN LISTA: 1



Nuestros primeros "garbeos" por Roma no han podido ser más emocionantes, y Ezio consigue la primera posición.

2 Red Dead Redemption
PS3 - XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR: 2 | MESES EN LISTA: 6



Del Renacimiento nos vamos a la época del Oeste americano, donde Marston conserva, un mes más, el segundo puesto.

3 Call of Duty: Black Ops
PS3 - XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR: - (!) | MESES EN LISTA: 1



Completa nuestro "podio del tiempo" la nueva entrega de «CoD», que se desarrolla en plena Guerra Fría.

4 Castlevania Lords of Shadow
PS3 - XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR: 4 | MESES EN LISTA: 2

El ajetreo de los primeros puestos no ha afectado a Gabriel Belmont, que mantiene la cuarta posición.

5 Fallout New Vegas
PS3 - XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR: 6 | MESES EN LISTA: 2



Este RPG de enormes proporciones consigue arañar un puesto, lo que le hace colocarse en la mitad de la tabla.

6 Super Mario Galaxy 2
Wii

POSICIÓN ANTERIOR: 1 | MESES EN LISTA: 7



Menudo varapalo se ha llevado el pobre Mario este mes, que cae de la primera a la sexta posición. ¡Qué dolor!

7 FIFA 11
PS3 - XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR: 7 | MESES EN LISTA: 3



A pesar de la presión de los nuevos lanzamientos, «FIFA 11» se cierra atrás y logra mantener el resultado.

8 El Profesor Layton y el Futuro Perdido
NDS

POSICIÓN ANTERIOR: 10 | MESES EN LISTA: 2

Aunque algunos puzles se nos atragantan, las aventuras de Layton y Luke nos tienen totalmente enganchados.

9 Halo Reach
XBOX 360



POSICIÓN ANTERIOR: 9 | MESES EN LISTA: 3

El modo online de este juego está acabando con nuestra vida social. ¡Menos mal que tenemos amigos en el Live!

10 Metal Gear Solid 4
PLAYSTATION 3

POSICIÓN ANTERIOR: 8 | MESES EN LISTA: 30

Snake se resiste a abandonar nuestra lista y consigue aferrarse a la última posición. ¿Aguantará mucho más?

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo

1	FIFA 11	XBOX 360
2	Red Dead Redemp...	360
3	Profesor Layton 3	NDS
4	Castlevania Lords...	360
5	AC: La Hermandad	PS3
6	Pro Evolution 2011	360
7	NBA 2K11	Wii
8	Sonic Colours	NDS
9	S. Mario Galaxy 2	Wii
10	Metal Gear Solid 4	PS3

Javier Abad

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	AC: La Hermandad	PS3
3	Red Dead Redemp...	360
4	S. Mario Galaxy 2	Wii
5	God of War: Ghost...	PSP
6	Heavy Rain	PS3
7	Castlevania LOS	XB 360
8	Halo Reach	XBOX 360
9	Profesor Layton 3	NDS
10	FIFA 11	XBOX 360

David Martínez

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	God of War III	PS3
4	AC: La Hermandad	PS3
5	Fallout New Vegas	360
6	Uncharted 2	PS3
7	Castlevania LOS	XB 360
8	Red Dead Redemp...	360
9	God of War: Ghost...	PSP
10	Profesor Layton 3	NDS

Daniel Quesada

1	S. Street Fighter IV	360
2	Mass Effect 2	XBOX 360
3	Fallout New Vegas	360
4	AC: La Hermandad	360
5	Shenmue II	XBOX
6	Sonic Colours	Wii
7	Super Mario Galaxy 2	Wii
8	Halo Reach	XBOX 360
9	Heavy Rain	PS3
10	Dead Space	PS3

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Gran Turismo 5
PS3

El simulador de velocidad más esperado de PS3 debería estar ya a la venta cuando leáis estas líneas. ¡A ver si por fin deja de estar en vuestra lista de los más deseados!



2 Dead Space 2
PS3 - XBOX 360

Id haciendo las maletas y preparaos para pasar miedo, porque cada vez falta menos para que volvamos a sufrir en el espacio exterior "a bordo" de este terrorífico juego.



3 Metal Gear Solid Rising
PS3 -XBOX 360

El próximo «Metal Gear Solid» promete cortar por lo sano (literalmente) con la mecánica habitual de la saga. ¡La que va a liar Raiden!



4 A. Creed: La Hermandad
PS3 - XBOX 360

Mientras ojeáis esta revista seguro que ya estáis paseando con Ezio por las calles de Roma. La espera ha merecido la pena ¿no creéis?



5 Killzone 3
PS3

La tercera entrega de esta genial saga vendrá cargada de acción y suculentas novedades, con soporte para gráficos en 3D y compatibilidad con Move.

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

LOS 5 MEJORES...

1 Goldeneye

La "reinterpretación" del mítico «Goldeneye» de N64, considerado por muchos como una auténtica obra maestra, mezcla algunos de los elementos más característicos del clásico junto a un montón de novedades, como los nuevos sistemas de control o un apartado gráfico rediseñado.



VUESTRAS CRÍTICAS



PES 2011

La valoración de Hobby Consolas (nº 229) fue de 90. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Por fin hay evolución

David Balsera (Barcelona)

Se han introducido, por fin, las novedades necesarias para que «Pro Evolution Soccer 2011» recupere el nivel de las entregas de la anterior generación. Una jugabilidad más realista, el nuevo sistema de pases y las nuevas competiciones licenciadas son todo un aliciente a tener en cuenta.

VALORACIÓN: 92

@ Fútbol casi perfecto

Francisco Arrocha (Las Palmas)

La edición de esta temporada de «Pro Evolution Soccer» es claramente mejor que la del año pasado. Ha mejorado su sistema de pases para aumentar la sensación de realidad de los partidos y tiene un nivel gráfico genial... aunque le falta pulir unos pequeños detalles para ser perfecto.

VALORACIÓN: 90

@ Esto no es fútbol

Juan Carlos Miranda (Cáceres)

A los «Pro» de la generación pasada se les perdonaba su falta de licencias porque eran muy realistas y divertidos, pero ahora resulta casi injugable. La IA tanto de compañeros y rivales es muy floja, y de las animaciones mejor ni hablar. A los dos partidos contra la máquina ya me aburría...

VALORACIÓN: 65

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

FALLOUT NEW VEGAS

¡Y podéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

Puesto	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista	Comentario
1	Halo: Reach	XBOX 360	1	2	Por segundo mes consecutivo, las batallas de Reach ocupan el primer puesto de vuestra lista de favoritos.
2	Call of Duty: Black Ops	PS3 - XBOX 360	! -	1	En una operación fulminante y bien ejecutada, estos soldados conquistan la segunda posición de vuestra tabla.
3	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	3	6	John Marston consigue mantener su posición y sigue tercero. ¿Aguantará el aluvión de novedades que viene?
4	Metal Gear Solid 4	PLAYSTATION 3	R -	1	El gran Solid Snake no deja de sorprendernos. Tras desaparecer de la tabla vuelve con muchísima fuerza.
5	Call of Duty: Modern Warfare 2	PS3 - XBOX 360	6	2	A pesar de la llegada de las tropas de relevo de «Black Ops», estos soldados siguen escalando posiciones.
6	Uncharted 2	PLAYSTATION 3	2	2	Nathan Drake calcula mal uno de sus saltos y cae nada menos que 4 puestos. Veremos si es capaz de recuperarse del golpe..
7	GTA IV	PS3 - XBOX 360	9	2	Hace tan sólo dos meses ni estaba en esta lista, y ahora ya va por la séptima posición. ¡Qué grande es este Bellic!
8	FIFA 11	PS3 - XBOX 360	5	2	La sequía goleadora llega a estos partidos, que caen 3 posiciones en vuestra lista de favoritos. ¡Toca apretar, chavales!
9	Pro Evolution Soccer 2011	PS3 - XBOX 360	R -	1	Sin embargo, los futbolistas de «PES» parece que empiezan a recuperar la forma perdida y consiguen regresar a la tabla.
10	Assassin's Creed II	PS3 - XBOX 360	4	12	Ezio logra, a duras penas, mantenerse en la lista. ¿Conseguirá recuperar el apoyo cuando os lleve a Roma?

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	COD: Black Ops		Sonic Colours	
HC	La campaña pone los pelos de punta y el multijugador la supera.	96	Un juego cuidado y con un objetivo: condensar la esencia de Sonic.	92
Famitsu (Japón)	Es como una película llena de acción intensa y tiroteos.	98	La velocidad vertiginosa divierte, aunque a veces también despista.	85
IGN (EEUU)	Tiene la mejor historia que hemos visto nunca en un «Call of Duty».	85	Una mezcla de los Sonic clásicos con muchas nuevas habilidades.	85
Eurogamer (UK)	El modo individual es espectacular y el multijugador no se queda atrás	80	Una fórmula de acción infalible, pero quizá demasiado sencilla.	80

•HC: Hobby Consolas •Famitsu: Revista Japón IGN: Web EEUU •Eurogamer: Web UK

UEGOS DE JAMES BOND



Wii



PS3, Xbox 360

2 007: Blood Stone Tiroteos, persecuciones, infiltración... Una aventura de acción que tiene todos los elementos típicos de Bond.



PS3, Xbox 360

3 007: Quantum of Solace Daniel Craig se embarca en shooter muy intenso y repleto de momentos de acción.

GC, PS2, Xbox

4 007: Todo o Nada Las persecuciones en coche y los tiroteos en tercera persona son la salsa de este juego.



GC, PS2, Xbox

5 007: Nightfire Pierce Brosnan hace gala de sus habilidades en este shooter en primera persona con unos niveles muy variados.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros


NUEVO | € PRECIO REDUCIDO

PLAYSTATION 3



Aventura/Acción

		Puntuación
1	GTA IV	€ 97
2	Red Dead Redempt.	96
3	Metal Gear Solid 4	€ 96
4	Resident Evil 5 Gold	96
5	God of War III	95
6	AC: La Hermandad	! 95

Fútbol

		Puntuación
1	FIFA 11	94
2	FIFA 10	€ 93
3	Pro Evolution 2011	90

Shoot'em up

		Puntuación
1	CoD: Black Ops	! 96
2	Call of Duty MW 2	96
3	Bioshock 2	€ 94

Plataformas

		Puntuación
1	Little Big Planet	€ 95
2	Spyro La fuerza del...	€ 81
3	Sonic the Hedgehog	68

Velocidad

		Puntuación
1	F1 2010	93
2	Midnight Club L.A.	€ 92
3	Race Driver GRID	€ 92

Rol

		Puntuación
1	Final Fantasy XIII	95
2	Fallout New Vegas	94
3	Oblivion	€ 93

Lucha

		Puntuación
1	S. Street Fighter IV	95
2	Tekken 6	94
3	Soul Calibur IV	€ 93

Estrategia

		Puntuación
1	Civilization Revol.	€ 89
2	C. & C: Red Alert 3	87
3	Valkyria Chronicles	86

Deportivos

		Puntuación
1	NBA 2K11	93
2	NBA 2K10	€ 93
3	Top Spin 3	€ 92

Varios

		Puntuación
1	Rock Band 3	! 94
2	Guitar Hero World Tour	94
3	DJ Hero 2	! 89

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY BLACK OPS
- FIFA 11
- FINAL FANTASY XIII
- GOD OF WAR III
- GTA IV
- LITTLE BIG PLANET
- METAL GEAR SOLID 4
- RED DEAD REDEMPTION
- RESIDENT EVIL 5 GOLD ED
- S. STREET FIGHTER IV

El juego del mes



CALL OF DUTY: BLACK OPS

La nueva entrega de esta saga tiene todos los elementos que le han llevado a lo más alto, como acción, vehículos y un genial modo multijugador, por lo que seguro que no decepciona a ninguno de sus fans de PS3 o Xbox 360.

Wii

Aventura/Acción

		Puntuación
1	Zelda Twilight Pr.	95
2	Metroid Prime Trilogy	95
3	No More Heroes 2	90
4	Resident Evil 4	€ 90
5	Madworld	€ 90
6	Metroid: Other M	89

Fútbol

		Puntuación
1	Pro Evolution 2009	€ 91
2	Pro Evolution 2011	! 88
3	Pro Evolution 2010	€ 88

Shoot'em up

		Puntuación
1	Call of Duty MW	91
2	Call of Duty WAW	90
3	The Conduit	90

Plataformas

		Puntuación
1	Super Mario Galaxy 2	97
2	Super Mario Galaxy	97
3	New Super Mario B.	94

Velocidad

		Puntuación
1	Mario Kart	91
2	Excite Truck	82
3	NFS Carbono	€ 80

Rol

		Puntuación
1	Monster Hunter Tri	93
2	Little King's Story	90
3	FFCC Echoes of Time	76

Lucha

		Puntuación
1	S. Smash Bros Brawl	94
2	Tatsunoko vs Capcom	92
3	Dragon Ball BT 3	90

Estrategia

		Puntuación
1	Pikmin 2	€ 91
2	Pikmin	€ 90
3	Anno: Crea un...	84

Deportivos

		Puntuación
1	Wii Sports Resort	90
2	SSX Blur	€ 88
3	Grand Slam Tennis	87

Varios

		Puntuación
1	Guitar Hero WT	94
2	Rock Band 2	94
3	Wii Fit Plus	87

Imprescindibles
por orden alfabético

- GUITAR HERO WT
- MARIO KART
- METROID PRIME TRILOGY
- MONSTER HUNTER TRI
- NEW SUPER MARIO BROS.
- SUPER MARIO GALAXY
- SUPER MARIO GALAXY 2
- S. SMASH BROS BRAWL
- Wii SPORTS RESORT
- ZELDA TWILIGHT PR.

El juego del mes

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

El gran Donkey Kong regresa a las consolas y lo hace de la manera que mejor se le da: protagonizando, junto a su hermano Diddy, un plataformas en 2D lleno de colorido, saltos y diversión, mucha diversión.

XBOX 360



Aventura/Acción

		Puntuación
1	GTA IV	€ 97
2	Red Dead Redempt.	96
3	Resident Evil 5	€ 96
4	Gears of War 2	€ 95
5	AC: La Hermandad	! 95
6	Alan Wake	93

Fútbol

		Puntuación
1	FIFA 11	94
2	FIFA 10	€ 93
3	Pro Evolution 2011	90

Shoot'em up

		Puntuación
1	Halo Reach	96
2	CoD: Black Ops	! 96
3	Halo 3	€ 96

Plataformas

		Puntuación
1	Spyro La fuerza del...	€ 81
2	Sonic the Hedgehog	68
3	No disponible	

Velocidad

		Puntuación
1	Forza Motorsport 2	€ 95
2	Forza Motorsport 3	94
3	Project Gotham 4	€ 93

Rol

		Puntuación
1	Final Fantasy XIII	95
2	Fallout New Vegas	94
3	Mass Effect	€ 94

Lucha

		Puntuación
1	S. Street Fighter IV	95
2	Tekken 6	94
3	Soul Calibur IV	€ 93

Estrategia

		Puntuación
1	Civilization Revolution	90
2	Viva Piñata	€ 89
3	Halo Wars	€ 85

Deportivos

		Puntuación
1	NBA 2K11	93
2	NBA 2K10	€ 93
3	Top Spin 3	€ 92

Varios

		Puntuación
1	Rock Band 3	! 94
2	Guitar Hero World Tour	94
3	DJ Hero 2	! 89

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY BLACK OPS
- FIFA 11
- FINAL FANTASY XIII
- GEARS OF WAR 2
- GTA IV
- HALO REACH
- MASS EFFECT
- RED DEAD REDEMPTION
- RESIDENT EVIL 5
- S. STREET FIGHTER IV

El juego del mes



A. CREED: LA HERMANDAD

La majestuosa Roma se rinde a los pies de Ezio Auditore, que vuelve a marcarse una aventura espectacular y con un montón de novedades jugables. Sin duda, un juego casi indispensable si tenéis una Xbox 360... o una PS3, claro.



€ PRECIO REDUCIDO

PSP



El juego del mes



GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

Kratos regresa a PSP con toda la fuerza que sólo el Dios de la Guerra es capaz de imprimir a sus aventuras. Todo un espectáculo de combates, impactantes secuencias y un apartado técnico sobresaliente para la portátil.

Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evol. Soccer 6 €	92
2 Pro Evolution 2008 €	91
3 FIFA 08 €	90

Rol

	Puntuación
1 Kingdom Hearts BBS	94
2 Monster Hunter F.U €	92
3 Crisis Core: FFVII €	90

Varios

	Puntuación
1 Echochrome €	89
2 Gitaroo Man €	83
3 Ape Academy €	81

Shoot'em up

	Puntuación
1 Resistance Retrib. €	92
2 Socom F. Bravo €	90
3 MOH Heroes 2 €	86

Lucha

	Puntuación
1 Tekken Dark Res. €	95
2 Tekken 6	93
3 Soul Calibur	90

Imprescindibles por orden alfabético

- GOD OF WAR: GHOST...
- GRAN TURISMO
- GTA: VICE CITY STORIES
- LITTLE BIG PLANET
- KINGDOM HEARTS BBS
- MGS PEACE WALKER
- PATAPON
- RESISTANCE RETRIB.
- SILENT HILL ORIGINS
- TEKKEN DARK RESURR.

Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA: Vice C. Stories €	96
2 GTA: Liberty City St. €	96
3 God of War: Ghost... NUEVO	95
4 God Of War: Chains. €	95
5 MGS:Peace Walker	94
6 Silent Hill Origins	94

Plataformas

	Puntuación
1 Little Big Planet	93
2 Crush	90
3 Jack & Daxter €	88

Estrategia

	Puntuación
1 Patapon €	92
2 Patapon 2 €	90
3 Metal Gear Acid 2	87

Velocidad

	Puntuación
1 Gran Turismo €	95
2 Midnight Club LA €	91
3 Motorstorm Artic E.	90

Deportivos

	Puntuación
1 Virtua Tennis 3 €	91
2 Smash C. Tennis 3 €	89
3 Everybody's Golf €	87

NINTENDO DS



El juego del mes



FINAL FANTASY: 4 HEROES OF LIGHT

Este "spin-off" de la saga «Final Fantasy» es un RPG de corte clásico, aunque con un desarrollo bastante sencillo, capaz de ofrecer muy buenos momentos... sobre todo si tenéis un buen nivel de inglés, ya que no está traducido.

Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 06 €	85
2 FIFA 08 €	83
3 Pro Evolution 6 €	76

Rol

	Puntuación
1 Kingdom Hearts	95
2 Chrono Trigger	93
3 The World Ends With..	92

Varios

	Puntuación
1 Elite Beat Agents €	92
2 Meteos	91
3 Wario Ware DIT	90

Shoot'em up

	Puntuación
1 Dead & Furious €	85
2 Big Bang Mini	83
3 Nanostray €	81

Lucha

	Puntuación
1 Bleach Dark Souls	90
2 Bleach	89
3 Dragon Ball Z S. W.	85

Imprescindibles por orden alfabético

- ANIMAL CROSSING
- GTA CHINATOWN WARS
- KINGDOM HEARTS
- MARIO KART DS
- METROID PRIME HUNT.
- N. SUPER MARIO BROS
- RESIDENT EVIL DS
- SUPER MARIO 64 DS
- ZELDA PHANTOM H.
- ZELDA SPIRIT TRACKS

Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA Chinatown Wars	97
2 Zelda Phantom Hour.	96
3 Zelda Spirit Tracks	96
4 Metroid Prime Hunt. €	93
5 Prof. Layton y el Futu...	91
6 Prof. Layton y la Caja...	91

Plataformas

	Puntuación
1 Super Mario 64 DS	93
2 New S. Mario Bros.	93
3 Yoshi's Island DS	90

Estrategia

	Puntuación
1 Final F. Tactics Ad. 2	91
2 Animal Crossing	90
3 Advance Wars D.C. €	90

Velocidad

	Puntuación
1 Mario Kart DS	94
2 NFS ProStreet €	85
3 NFS Underground 2 €	84

Deportivos

	Puntuación
1 Tony Hawks	88
2 Touch Golf €	86
3 Rafa Nadal Tennis	86

PLAYSTATION 2



El juego del mes



FIFA 11

PS2 recibe su enésima entrega de «FIFA», que llega con ligeras novedades y la correspondiente actualización de plantillas a la presente temporada. No supone una revolución respecto al juego del año pasado, pero se agradece que se sigan acordando de los usuarios de esta consola.

Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evolution 2008 €	97
2 FIFA 09 €	96
3 FIFA 08 €	96

Rol

	Puntuación
1 Final Fantasy XII €	98
2 Final Fantasy X €	96
3 Dragon Quest €	95

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero WT	93
2 Guitar Hero III	92
3 Guitar Hero Metallica	92

Shoot'em up

	Puntuación
1 Call of Duty 3 €	94
2 Call of Duty B.R.O. €	94
3 Black €	93

Lucha

	Puntuación
1 Tekken 5 €	95
2 Soul Calibur III €	95
3 Soul Calibur II €	94

Imprescindibles por orden alfabético

- CALL OF DUTY 3
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY XII
- GOD OF WAR II
- GRAN TURISMO 4
- GTA SAN ANDREAS
- METAL GEAR SOLID 2
- METAL GEAR SOLID 3
- PRO EVOLUTION 2008
- TEKKEN 5

Aventura/Acción

	Puntuación
1 God of War II €	98
2 Metal Gear Solid 3 €	97
3 GTA: San Andreas €	97
4 Metal Gear Solid 2 €	96
5 Splinter Cell 3 C.T. €	95
6 God of War €	95

Plataformas

	Puntuación
1 Jak & Daxter €	91
2 Sly Raccoon €	91
3 Crash Lucha de Tit. €	90

Estrategia

	Puntuación
1 Commandos 2 €	92
2 Full Spect. Warrior €	88
3 Los Sims 2 €	86

Velocidad

	Puntuación
1 Gran Turismo 4 €	97
2 NFS Carbono €	94
3 Need for S. MW €	93

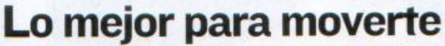
Deportivos

	Puntuación
1 NBA Live 08 €	94
2 NBA 2K7 €	93
3 NBA Live 07 €	93

Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

MEJORA TU CONSOLA

Lo mejor para moverte

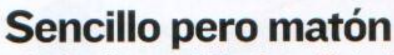


■ **Nombre:** Sports Champions Pack ■ **Compañía:** Kaos Videogames
■ **Consola:** PlayStation Move ■ **Precio:** 25,99 €

Si quieres llevar un paso más allá la experiencia "movidita" de PS3, puedes hacerlo con este pack de accesorios para Move. Incluye espada y escudo, palas de ping-pong, dos correas de sujeción, un arco y un disco para petanca, volleyball o fresbee (El mismo para los tres pero se le puede cambiar el aspecto). Como suele ser habitual en estos accesorios, la experiencia no cambia mucho, excepto con el arco que permite "lanzar" el mando Move con una goma donde va atado.

■ **Valoración:** ★★☆☆





Sencillo pero matón

■ **Nombre:** Altavoces Z623 ■ **Compañía:** Logitech
■ **Consola:** Todas ■ **Precio:** 169,99 €

Este equipo de sonido 2.1 (Un subwoofer más dos satélites) cuenta con 200 vatios RMS y sonido envolvente con certificado THX. Con él los videojuegos retumban, desde la pequeña Nintendo DS hasta los potentes títulos de PlayStation 3 y Xbox 360. Acoplar los sistemas (hasta tres al mismo tiempo) no puede ser más sencillo gracias a sus entradas RCA y 3,5 mm. Muy buena opción para quienes busquen aunar sencillez con potencia.

■ **Valoración:** ★★★★

Saca "molla" consolera

■ **Nombre:** RiiFlex ■ **Compañía:** PowerPlay ■ **Consola:** Wii ■ **Precio:** 34,95 €

Si acostumbras a usar los múltiples juegos de ejercicio que hay en Wii, con este accesorio tendrás que esforzarte aún más. Se trata de un pack con el que podemos convertir el Wiimote y el nunchuk en dos mancuernas. Permite enchufar el Wiimotion Plus. Cada una pesa un kilo pero PowerPlay prevé sacar accesorios de mayor peso. En nuestro país las distribuye Logic 3. Podéis buscarlas en tiendas o en www.hnostromo.com.





■ **Valoración:** ★★☆☆

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3

 **TDT PLAYTV** Ve y graba la televisión en tu PS3. 99,90 €	 **VOLANTES G27 DE LOGITECH** El volante de referencia de PS3. 349 €	 **PADS CONTROL DUAL SHOCK 3** Para jugar por fin con vibración. 59,99 €	 **ARCADE STICK STREET FIGHTER** La mejor forma de pelear. 149,99 €	  **AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9** Habla on-line y sin cables. 22,95 €

Wii

 **VOLANTES VOLANTE CON BASE** Buena opción para conducir. 14,95 €	**ACCESORIO Wii MOTIONPLUS** Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €	 **PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO** Para los juegos "tradicionales". 24,95 €	**MANDO LA ROJA** Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €	 **BATERÍA T CHARGE ALL NW** Orden y carga para 2 mandos. 29,95 €

XBOX 360

 **VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL** Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €	 **AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO** Comunícate sin usar cables. 49,99 €	 **PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS** Cómodo e inalámbrico. 44,90 €	 **BATERÍAS BASE CHARGER** Dos baterías con base. 29,90 €	 **ADAPTADOR WIRELESS** Compatible con 802.11 n y PS3. 59,95 €

NO LO PIERDAS DE VISTA

INSTRUMENTOS

La música más "pro"

■ **Nombre:** Instrumentos Rock Band 3 ■ **Compañía:** Madcatz
■ **Consola:** Xbox 360, PS3 y Wii ■ **Precio:** Desde 69,99 €

Los videojuegos musicales han sido un éxito en las consolas desde hace años. Esta temporada «Rock Band» ha querido ir un paso más allá con el modo profesional, que es casi como tocar de verdad. MadCatz lanza su propia línea de periféricos para adaptarse al cambio, con un acabado excelente. Todos los instrumentos de cuerda cuentan con licencia Fender e imitan el aspecto de la mítica marca. Hay dos guitarras "básicas" (con la habitual pestaña): Stratocaster (69,99 €) y Telecaster, con mejor acabado (99,99 €). El modelo Mustang (149,99 €) tiene seis cuerdas con sensores para detectar medias notas, en lugar de pestaña, y seis botones en cada traste. La batería cuenta con cuatro bombos y, como novedad, tres platillos (129,99 €); y el bajo tiene una doble barra de golpeo de cuerda. Por supuesto, no falta el instrumento que debuta en esta entrega: el teclado (25 botones. 79,95 €). Ah, y micro (29,95 €).

■ Valoración: ★★★★



¿PS3...60?

■ **Nombre:** Pro Elite Controller.
■ **Compañía:** Ardistel
■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 49,95 €

Los fans del mando de Xbox 360 pueden jugar con PS3 sin cambiar la experiencia con este mando, que además mejora los gatillos con respecto al Dual Shock. Tiene una batería incorporada recargable muy duradera, vibra y es compatible con el Sixaxis. Como única pega le encontramos que necesita un receptor USB y que no permite encender la consola de forma remota pulsando el botón Home (sí apagarla, claro). Muy, muy recomendable.

■ Valoración: ★★★★

¡Todas a la carga!

■ **Nombre:** 3 in 1 Home Charger ■ **Compañía:** Subsonic
■ **Consola:** Nintendo DS Lite, DSi y XXL ■ **Precio:** 7,99 €

Nintendo DS se reproduce como las rosquillas. Ya son cuatro los modelos que han llegado a las tiendas, con lo que nunca viene mal tener un accesorio como este, por si tenéis más de un modelo en casa. Tiene entradas para Nintendo DSi, Lite (que usan la misma) y XXL. Además, se pueden recargar dos consolas al mismo tiempo sin problema. Una pena que no cubra también el primer modelo de la portátil de Nintendo.

■ Valoración: ★★★☆



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS


ESTUCHE DSi T-CRYSTAL CASE
Se adapta con un guante al último modelo de DS.
9,99 €


ESTUCHE JUEGOS THE GAME CHAMBER
Hasta 8 juegos asegurados.
14 €


KIT DSi URBAN PACK
Incluye 16 coloristas accesorios.
16,95 €


FUNDA Y STYLUS DE SUPER MARIO
Un genial diseño para llevar tu consola y jugar.
14,95 €



MEMORIA TARJETAS SD
Almacena todos tus datos en hasta 16 GB.
De 6 a 30 €

PSP


PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES
Conecta a la tele tu PSP.
15,95 €


GPS GO!EXPLORE
Nunca pierdas el rumbo con PSP.
Desde 129,95 €


SONIDO AURICULARES CON MICROFONO
Para usar Skype y Go!Messenger.
39,99 €



TARJETAS MEMORY STICK DUO Y PRO DUO
Tamaños de 1 a 16 gigas. A partir de:
10 €


PACKS TECH PACK
Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB.
A partir de 19,95 €

PLAYSTATION 2


VOLANTES DRIVING FORCE
El volante más real.
149,99 €
(Con «GT 4», 179, 99 €)


PISTOLAS SCORPION 2
Para tv de 100 Hz.
43 €


PADS CONTROL DUAL SHOCK 2
Fiable a tope
30 €



MEMORIA MAX MEMORY 32 MB
Todo el espacio que necesitas.
34,95 €


PACKS TRIPLE PACK
Tres accesorios a precio de saldo.
49 €

NOVEDADES ONLINE

La estética retro sigue triunfando entre los juegos descargables para PlayStation 3 y Xbox 360. Por su parte, Wii recupera su mecánica de ofrecer demos de juegos, para que apostéis sobre seguro cuando vayáis a comprar estas navidades.

Wii

Chick Chick Boom

■ Categoría: Wii Ware ■ Precio: 800 WP ■ Compañía: Tons of Bits
■ Género: Estrategia ■ Jugadores: 1 a 4

Siguiendo las enseñanzas de clásicos como «Worms», tenemos dos equipos de cinco pollitos que han de enfrentarse. Cada equipo está a un lado de la pantalla. Mientras atacamos al otro bando, tenemos que defendernos de sus ataques. Podemos usar bombas, pesas ¡y hasta plantas carnívoras! para lanzar nuestros ataques y poco a poco mejoramos nuestro arsenal. Para activar las armas tenéis que conectar con el mando una serie de puntos que perfilan cada arma. Cuanto más rápido conectemos los puntos, más efectiva se vuelve esa arma. Para defendernos, también tenemos que trazar líneas. ¡Pero ojo, tenemos una cantidad de "tinta" limitada para trazarlas! Escoger el momento exacto y ser precisos con el trazo es fundamental. Se disfruta mucho más en multijugador, pero en solitario también divierte.

PUNTUACIÓN 87





ThruSpace

■ Wii Ware: 800 WP ■ Compañía: Nintendo ■ Género: Puzle ■ Jugadores: 1

El nuevo puzle de Nintendo es una especie de «Tetris» en tres dimensiones, que a los más veteranos puede recordaros al mítico «Klax». El objetivo es rotar las piezas que vayamos recibiendo para ensamblar las formaciones que se nos indique en cada momento. Las piezas se van moviendo poco a poco, así que tenemos que colocarlas en su sitio antes de que se choquen. A veces frustra moverse contrarreloj en un entorno cuyas proporciones no se nos indican, pero a base de memorización le vamos cogiendo el gusto a la mecánica. Hay variedad de modos de juego, así que podréis "puzlear" durante mucho tiempo.

PUNTUACIÓN 75

Spin Master

■ C. Virtual: Neo-Geo ■ Precio: 900 WP
■ Compañía: SNK ■ Género: Acción ■ Jugadores: 1 ó 2

Neo-Geo no solo tuvo importantes juegos de lucha. También aportó espectáculo a la acción lateral. Este título tiene sus similitudes con los «Metal Slug», pero los dos vaqueros protagonistas no usan armas de fuego, sino unos letales yo-yos (sí, en serio), con los que pueden atacar a distancia y desencadenar devastadores ataques especiales. Los gráficos son coloridos y simpáticos, pero el juego resulta más fácil que otros estandartes del género.

PUNTUACIÓN 83





Super Earth Defense Force

■ Super Nintendo ■ 800 WP

Esta saga de "shooters" nunca fue particularmente conocida, pero este juego es un digno representante gracias a su variedad de disparos y enormes jefes. No es muy difícil, pero entretendrá a los "retrofans".

PUNTUACIÓN 78



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola usa Wi-Fi, pero se puede comprar un adaptador LAN. Si no os habéis conectado nunca, entrad en las opciones del menú principal y allí en Configuración, Internet, Ajustes de Conexión. Nintendo no cobra por usar Internet.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Entrad en el Canal Tienda. Desde su menú, pulsad Entrar. Pinchad en Añadir Puntos. Podéis canjear una tarjeta Wii Points Card (de venta en tiendas) o usar tarjeta de crédito. En ese último caso, podéis adquirir 1000, 3000 o 5000 Wii Points. 1000 Wii Points valen 10 euros.

3- COMPRAR

■ Entrad en Canales de Wii, Wii Ware o Consola Virtual. En el primero hay programas. En Wii Ware y Consola Virtual están los juegos (los de C. Virtual son de consolas antiguas). Podéis descargarlos o regalarlos. Si tenéis Wii Points y memoria, pinchad en Confirmar.

4- JUGAR

■ Una vez se haya descargado el juego (mientras se descarga no podéis hacer otra cosa), éste aparecerá como un nuevo canal en el menú. Para jugarlo, pinchad en él. Al salir del juego, la partida quedará grabada en ese punto.

PLAYSTATION 3 - PSP



Castle Crashers (PS3)

■ **Compañía:** The Behemoth
■ **Género:** Beat´em up
■ **Jugadores:** 1 a 4 ■ **Precio:** 14 €

Este clasicazo de Xbox 360 llega por fin a PlayStation 3. Como en el original, nos ponemos en la piel de un caballero que ha de defender el reino de unos bárbaros invasores y salvar a cuatro infelices princesas. Aunque no lo parezca, el juego es un "beat ´em up" al más puro estilo «Golden Axe» o «Tortugas Ninja», pero con un humor negro muy acentuado: vemos a los pobres enemigos poner toda clase de muecas mientras los descuartizamos. Lo interesante es que hasta cuatro jugadores pueden repartir "cerita" simultáneamente, cada uno con sus propios poderes especiales. Falta hará, pues de vez en cuando nos topamos con descomunales jefes finales que requieren una gran dosis de habilidad (y paciencia) hasta que damos con su rutina de ataque. El juego es completísimo (especialmente esta edición, que incluye todo el contenido descargable que salió para Xbox 360) y nos permite desbloquear varios personajes, participar en minijuegos de volley-ball o hacer duelos de dos contra dos... El modo principal no es muy largo y el modo online "petardea" un poco cuando jugamos con amigos (absurdo, ¿no?), pero por lo demás es un juego de acción de los que hacen época.

PUNTUACIÓN 89

Blacklight: Tango Down (Sólo PS3)

■ **Precio:** 12,99 €

Este juego, aparecido en Xbox 360 hace ya unos meses, se basa en la experiencia multijugador clásica de los "shooters": deathmatch, captura la bandera, etc. Cumple con todo lo que se espera en un juego del género, pero no innova en nada.



PUNTUACIÓN 79



Grandia (PS3 y PSP)

■ **Precio:** 7,99 €

Uno de los iconos del rol llega a los clásicos de PSOne. En su momento sorprendió por su trabajada historia y su fluido sistema de combate y, aunque el tiempo pesa, se mantiene fresco hoy en día. Ojo también a su duración (unas sesenta horas), que queda más que justificada por este precio.

PUNTUACIÓN 88

EL MINI DEL MES (minijuego de PSP y PS3)

Boom Beats

■ **Precio:** 2,99 €

Un juego musical parecido a los «Dancing Stage», en el que hemos de pulsar el botón adecuado (Arriba, Izquierda, Círculo y Triángulo) en el momento preciso. Aunque la mecánica es repetitiva, las 14 melodías que podemos elegir se os van a pegar al cerebelo.



PUNTUACIÓN 84

Expansiones y demos

■ **GOD OF WAR III** sigue creciendo con nuevos trajes para Kratos y la nueva arena Reto del Exilio, a un precio 1,99 €.

■ **DEAD RISING 2** también ofrece trajes. Comprad el simpático pack de habilidades ninja por 1,99 €.

■ **EN EL APARTADO DE DEMOS,** destacamos este mes el modo Desafío de «Vanquish», el interesante «Time Crisis Razing Storm» y un inesperado «Apache».

Multimedia

■ **MUBI** es un nuevo servicio de vídeo bajo demanda que permite ver películas independientes y clásicas por "streaming". Podéis echarle un vistazo en este completo tráiler.

■ **LOS TEMAS DE ESCRITORIO** sigue creciendo en número. Por precios que oscilan entre los 0,99 y los 1,99 € podéis adquirir algunos de Disruptive.



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola PS3 se conecta por Wi-Fi pero también admite cable LAN. Si no os habéis conectado nunca a Internet, cread una cuenta nueva (a la izquierda del menú) y seguid las instrucciones en pantalla. Internet es gratuita en PlayStation 3.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ En el menú, acceded a la categoría PS Network y entrad en Administrar Transacciones. Una vez allí, seleccionad Administrar Monedero. Dentro podéis canjear una tarjeta prepago o pagar con tarjeta de crédito. En este último caso, se puede agregar entre 5 y 100 euros.

3- COMPRAR

■ En el menú principal, id a PlayStation Network y allí a PS Store. Desde aquí, comprad juegos para PS3 o PSP (seguid las instrucciones en pantalla para PSP). Si tenéis una PSP Go, podéis descargar los juegos directamente desde esa consola. El interfaz es exactamente igual.

4- JUGAR

■ Una vez se descargue la compra, salid al menú principal y entrad en la categoría que corresponda: Juego, Vídeo, Foto o Música. En el caso de PSP, los títulos quedan grabados en un Memory Stick, en el directorio propio de juegos.

XBOX 360



Super Meat Boy

■ Compañía: Team Meat ■ Género: Plataformas
■ Jugadores: 1 ■ Precio: 800

Hace falta ser muy carismático para destacar en un género tan saturado como el de las plataformas. Por suerte, nuestro amigo Meat Boy es un tipo especial. Sus objetivos son bastante sencillos: rescatar a la pobre Bandage Girl de nivel en nivel. El desarrollo, en un principio, es el de un plataformas clásico: apenas podemos desplazarnos y saltar. Sin embargo, las cada vez más complejas trampas nos obligan a calcular cada salto y rebote con una precisión milimétrica o moriremos de forma bastante sangrienta (descuartizados, aplastados... ¡lo que se os ocurra!). Pero la dificultad no os desanimará, gracias en parte a los montones de homenajes que incluye el juego: «Donkey Kong», «Mega Man» o hasta «Braid» tienen su hueco en un juego de estética retro divertido y bien medido, al que solo falta un modo multijugador.

PUNTUACIÓN 89

Costume Quest

■ Precio: 1200



Un RPG en el que hemos de tocar a todas las puertas en la fiesta de Halloween. Poco a poco ganamos disfraces con habilidades especiales (la gracia está en combinar los trajes). Al principio es tedioso, peo va cogiendo gracia.

PUNTUACIÓN 80

King of Fighters 2002 Unlim. Match

■ Precio: 800



La saga de lucha más prolífica de SNK tuvo en este capítulo un gran exponente. Más de 60 personajes, fluidos golpes especiales... Y unos gráficos con una resolución baja. Salvo por eso, hay buenas peleas para rato.

PUNTUACIÓN 83

EL JUEGO INDIE DEL MES (creado por los usuarios)

The Tempura of the Dead

■ Precio: 240



La estética retro sigue dando guerra. Manejando a un samurái o un alcalde con ametralladora (¡!) tenemos que eliminar a los zombis del escenario o saltar entre plataformas. Podemos cambiar de un personaje a otro en cualquier momento. Los gráficos, que homenajean los tiempos de NES, son sencillos, pero simpáticos. Dad una oportunidad a su humor.

PUNTUACIÓN 84

Expansiones y demos



■ **RED DEAD REDEMPTION** por fin ha estrenado su expansión «Pesadilla de los No Muertos» por 800. Este pack incluye un nuevo modo Historia, un multijugador cooperativo para hasta 4 colegas y una tétrica banda sonora. ¡Marston no merecía menos!

■ **FABLE III** nos permite personalizar nuestra aventura a cambio de pequeñas transacciones. Tatuajes a 80, nuevas razas de perro por 160, más trajes...

Multimedia



■ **CON EL LANZAMIENTO DE KINECT.** el Bazar de Xbox 360 se ha inundado de trailers (en la imagen) que muestran sus primeros juegos y la forma de manejarlos. Además, hay un tema de escritorio basado en Kinect que es gratuito. ¡Es que están de promoción!

■ **SMACKDOWN VS RAW 2011** se puede ver desde dentro en un "Así se hizo" de lo más instructivo.

CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ Podéis contratar Xbox Live versión Silver (gratuita, pero no permite jugar online) o Gold (que vale 5 euros al mes). Para empezar, pulsad "Unirse a Xbox Live". Si ya teníais cuenta en la Xbox original, pulsad "Recuperar Gamertag".

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Si tenéis una tarjeta prepago (de venta en tiendas), pulsad el botón Xbox e id a la pestaña Bazar. Pulsad "Canjear Código". Si usáis una tarjeta de crédito, entrad en el Bazar de juegos o vídeo, elegid producto y pulsad X. La moneda que se usa son los Microsoft Points: 100 = 1,20 €

3- COMPRAR

■ Desde el menú principal, elegid la categoría Bazar de Juegos o Bazar de Vídeo. Allí, podéis elegir entre las categorías Nuevas Llegadas, Los Más Populares o ver todos. Dentro del Bazar de Vídeo, podéis bajar vídeos independientes o alquilar films en Películas.

4- JUGAR

■ Desde el menú principal, entrad en la categoría Mi Xbox y elegid Biblioteca de Juegos o Biblioteca de Vídeos, según corresponda. Una vez dentro, podéis consultar por Los Más Recientes o según la categoría en que se encuadre el producto.


LA MAYOR ALIANZA ENTRE
HOMBRE Y BESTIA SE HA FORJADO
Majin and the Forsaken Kingdom™
26 DE NOVIEMBRE DE 2010
XBOX 360
PS3
BUSCA A MAJIN EN
f
COMPRANDO EL JUEGO TE LLEVAS
"EL DLC "TRAJE NINJA" DE REGALO
12
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
BANDAI

DSi

Go! Go! Island Rescue

■ **Precio:** 500
■ **Compañía:** Connect2Media
■ **Género:** Puzle ■ **Jugadores:** 1

¡Una isla paradisiaca está en llamas! Nuestro objetivo es encarnar a un simpático bombero y llevar a la meta a los turistas que han quedado atrapados en el incendio, al estilo «Exit». Hay distintos tipos de turistas (llamados "darwins") a los que rescatar y cada uno tiene sus habilidades. Por ejemplo, solo algunos son capaces de usar extintores. Si no guiamos con cuidado a los "darwins" estos pueden morir, aunque podemos volver atrás en el tiempo un número limitado de veces para intentar enmendar nuestro error. El apartado técnico es colorido (recuerda a «New Zealand Story» o «Bubble Bobble»), pero eso no quita que los niveles más avanzados sean chungos de superar. Vais a disfrutar consiguiéndolo.







Go Series: Fatal Blow

■ **Precio:** 200 DS Points

Un ninja de lo más habilidoso tiene que vencer a las oleadas de enemigos que inundan la pantalla a base de combos. Cuando vencemos a todos los rivales "normales" aparece un jefe final mucho más duro. En principio la mecánica es llamativa, pero los enemigos se repiten constantemente y no hay modos extra de ningún tipo. Para jugar en plan nostálgico está bien, pero no esperéis que os sorprenda en ningún momento.

PUNTUACIÓN 55

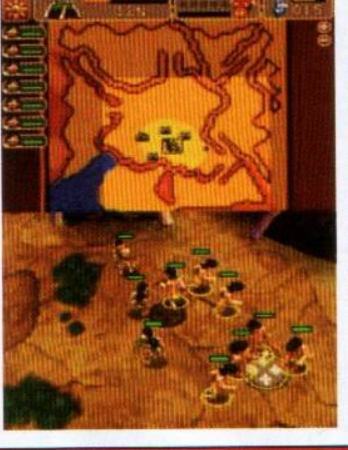


Legendary Wars: T-Rex Rumble

■ **Precio:** 800 DP ■ **Compañía:** Interplay
■ **Género:** Estrategia ■ **Jugadores:** 1

La vida en la prehistoria era complicada y con este juego tenemos la oportunidad de comprobarlo. Básicamente, tenemos que dirigir nuestras "tropas" de trogloditas para que busquen alimentos y objetos útiles para que sobrevivan en su cueva. Si tardamos demasiado pueden morirse de hambre, pero para complicar aún más las cosas podemos toparnos con feroces dinosaurios (incluidos tiranosaurios Rex, por supuesto) contra los que toca pelear. Así pues, hemos de usar el "stylus" para dirigir las tropas contra los diferentes peligros, pero no reaccionan con la precisión o inteligencia que sería deseable, especialmente si los mandamos en solitario. En cualquier caso, la mecánica de juego y el planteamiento humorístico sí encajan bien, así que resulta entretenido para jugar relajadamente.

PUNTUACIÓN 70



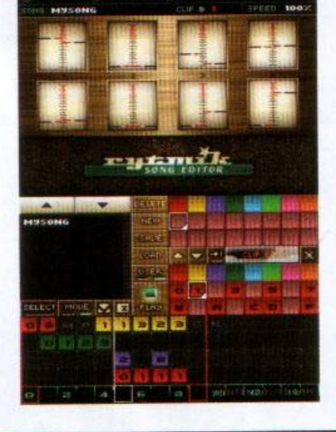


Rytmik Rock Edition

■ **Precio:** 800 DSi Points

No es un juego, sino una aplicación para componer piezas musicales. La forma de crear es sencilla: tenemos una serie de "loops" que colocamos en una línea de tiempo. A base de repetir y mezclar los "loops" en distintas pistas creamos el tema final. La mayoría de los "loops" son muy rockeros, así que el juego está muy orientado a ese género. Mezclar, usar efectos y escuchar nuestras obras maestras es fácil y satisfactorio.

PUNTUACIÓN 88



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ Ojo, esto no sirve para las DS "normales", sólo para DSi. En el menú principal, entrad en "Configuración de la Consola" y en su apartado 3, opción "Internet". Una vez ahí, elegid "Configuración de la CWF de Nintendo" y seguid las indicaciones.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Se paga con DSi Points o DP. 1000 DP valen 10 euros. Para añadir DP a la cuenta, acceded a "Tienda Nintendo DSi" en el menú principal. Luego, seleccionad "Añadir Puntos". Podéis usar una tarjeta de crédito o Nintendo Points Card (se vende en tiendas de videojuegos).

3- COMPRAR

■ Dentro de "Canal Tienda DSi", pulsa "Entrar en Tienda" y luego en "DSi Ware". Ahí podéis encontrar juegos o programas en cuatro categorías, según su precio: gratuitos de 200 DP, de 500 DP o Premium (de 800 DP). Elegid un juego y pulsad el botón de descarga.

4- JUGAR

■ Una vez el juego esté descargado, aparecerá el icono de un paquete azul en el menú principal (este icono será el canal que esté más a la derecha). Pulsad sobre él y aparecerá el juego en cuestión. Pulsad una vez más y empezará la partida.

LOS MEJORES ONLINE

«Castle Crashers» para PlayStation 3 es la única entrada en lista de este mes. No es que salgan malos juegos: ¡es que la competencia es más feroz que nunca!

PLAYSTATION 3 - PSP

PlayStation 3

#	Juego	Precio	Tamaño
1	TEKKEN DARK RESURRECTION	19,99 €	830 MB
2	WIPEOUT HD	17,99 €	997 MB
3	BRAID	9,99 €	240 MB
4	CASTLE CRASHERS	14 €	153 MB
5	MONKEY ISLAND 2	9,99 €	987 MB



BRAID ha influido en montones de juegos actuales por su historia y sistema de juego basado en el uso del tiempo. Nos encanta que haya llegado al fin a PlayStation 3.

PSP

#	Juego	Precio	Tamaño
1	NOBY NOBY BOY	3,99 €	75 MB
2	SUPER STARDUST PORTABLE	3,99 €	29 MB
3	RIFF: EVERYDAY SHOOTER	7,99 €	47 MB
4	ECHOSHIFT	16,99 €	150 MB
5	FLOW	7,99 €	174 MB

Clásicos PS

#	Juego	Precio	Tamaño
1	FINAL FANTASY VII	9,99 €	1200 MB
2	METAL GEAR SOLID	9,99 €	700 MB
3	CRASH BANDICOOT 3	4,99 €	134 MB
4	SYPHON FILTER 3	4,99 €	723 MB
5	TEKKEN 2	4,99 €	600 MB

XBOX 360

Arcade

#	Juego	Precio	Tamaño
1	PORTAL: STILL ALIVE	1200	629 MB
2	MARVEL VERSUS CAPCOM 2	1200	197 MB
3	BRAID	1200	144 MB
4	MONKEY ISLAND 2	800	987 MB
5	WORMS 2 ARMAGEDDON	800	176 MB

Originales Xbox

#	Juego	Precio	Tamaño
1	GTA: SAN ANDREAS	1200	2,87 GB
2	HALO: COMBAT EVOLVED	1200	4,56 GB
3	FABLE	1200	3,25 GB
4	NINJA GAIDEN BLACK	1200	5,93 GB
5	JADE EMPIRE	1200	6,17 GB

Juegos Indie

#	Juego	Precio	Tamaño
1	MITHRA	400	62 MB
2	ARTOON	400	26 MB
3	JOHNNY PLATFORM	200	16 MB
4	EXPERIMENT 13	80	15 MB
5	ARKEDO SERIES: PIXEL!	240	80 MB



ARKEDO SERIES: PIXEL! es uno de los títulos más simpáticos que hemos probado en mucho tiempo. Su gato pixelado ha de vivir una aventura saltando entre plataformas de las buenas.

Wii

Wii Ware

#	Juego	Precio	Tamaño
1	WORLD OF GOO	1500 WP	319 Bloques
2	DR. MARIO Y BACTERICIDA	1000 WP	103 Bloques
3	BOMBERMAN BLAST	1000 WP	271 Bloques
4	NYXQUEST: KINDRED SPIRITS	1000 WP	299 Bloques
5	SONIC 4	N/D	N/D

Consola Virtual

#	Juego	Precio	Tamaño
1	ZELDA: OCAR. OF TIME (N64)	1000 WP	368 Bloques
2	SUPER MARIO 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
3	STREET FIGHTER ALPHA 2 (SN)	800 WP	70 Bloques
4	SUPER METROID (SNES)	800 WP	67 Bloques
5	STREETS OF RAGE II (MD)	800 WP	42 Bloques

DSi

DSi Ware

#	Juego	Precio	Tamaño
1	REAL FOOTBALL 2010	800 DP	124 Bloques
2	DODOGO!	800 DP	100 Bloques
3	UNA PAUSA CON DR. MARIO	500 DP	32 Bloques
4	DARK VOID ZERO	500 DP	35 Bloques
5	SOUL OF DARKNESS	500 DP	122 Bloques



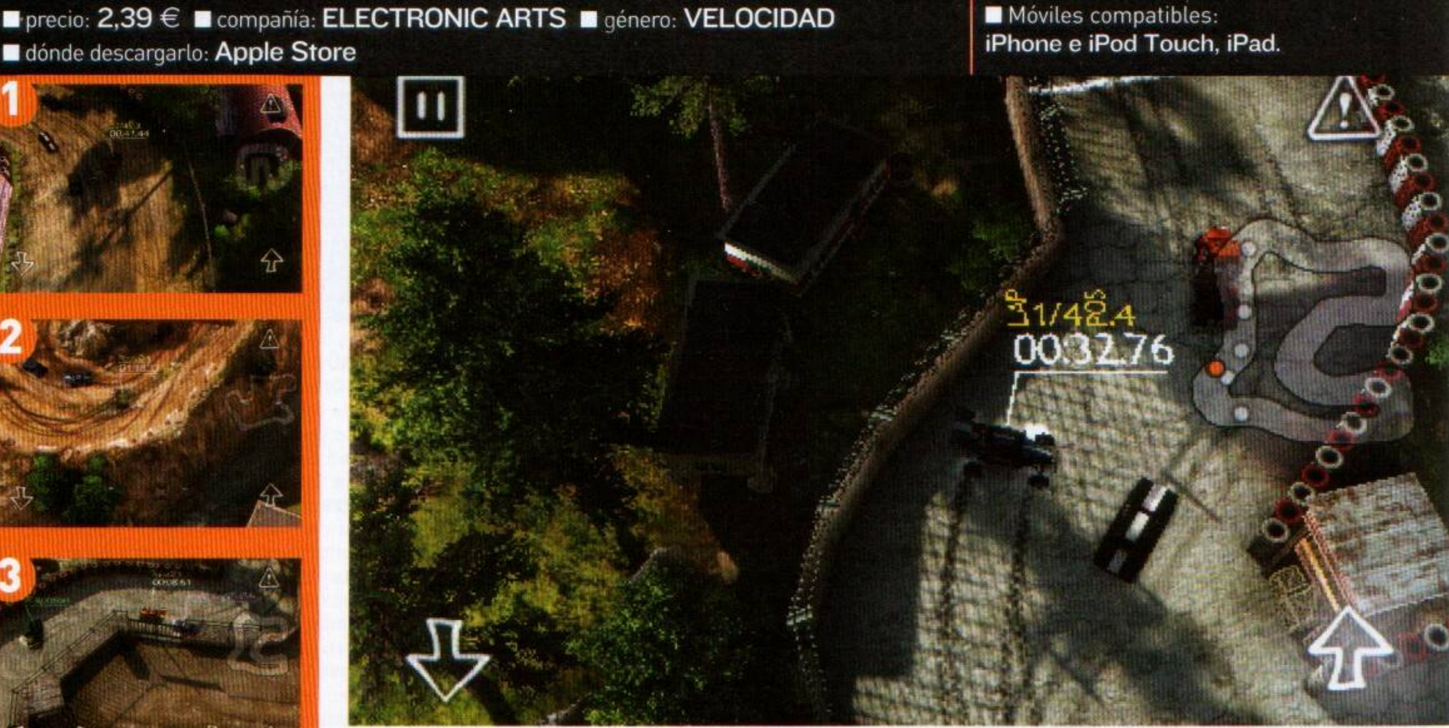
DODOGO! es un puzle original y muy vistoso que os va a tener enganchados durante semanas. ¡Hay que salvar a los dodos!

JUEGOS PARA MÓVILES

Imaginad que metemos, en una misma coctelera, toda la jugabilidad de los arcades de velocidad de los 80, y le añadimos las posibilidades de iPhone. El resultado es un "cóctel" endiabladamente divertido.

EL JUEGO DEL MES

precio: 2,39 € ■ compañía: ELECTRONIC ARTS ■ género: VELOCIDAD
■ dónde descargarlo: Apple Store
■ Móviles compatibles: iPhone e iPod Touch, iPad.

1. LA VISTA ELEVADA permite seguir las carreras sin problemas, ya que va rotando según el tramo.
2. LOS DERRAPES son los protagonistas. Hay que tener muy en cuenta la superficie del suelo si no queremos salirnos de la pista.
3. EL MODO ONLINE funciona a la perfección y es fácil encontrar partidas en los servidores.

DERRAPES "COMO LOS DE ANTES"

RECKLESS RACING

Si sois jugadores "veteranos" y os pasasteis horas y horas con «Super Sprint» de NES, ¡no os podéis perder este juego!

UNAS EMOCIONANTES CARRERAS de estilo arcade y con un espíritu que recuerda a los clásicos de la velocidad de la época de los 8 Bits son la última apuesta de Electronic Arts para iPhone, iPod Touch e iPad. La premisa es tan sencilla como adictiva: Tras elegir uno de los 6 vehículos disponibles, cada uno con un comportamiento propio, tenemos que surcar a toda velocidad, y desde una vista aérea, unos circuitos que combinan varias superficies como asfalto, barro y gravilla, mientras derrapamos en cada curva e intentamos mantener el coche en la pista.

ESTE SENCILLO PLANTEAMIENTO se convierte enseguida en un auténtico "vicio" gracias a un sistema de control sencillamente exquisito y a la trabajada física de los vehículos, que reaccionan de forma muy distinta en cada superficie. El único punto negativo en este aspecto lo pone el escaso número de circuitos (sólo hay 5, aunque se pueden correr en ambos sentidos), que nos dejan con ganas de más. De todos modos, el trabajadísimo apartado gráfico y la inclusión del genial modo online logran, en gran medida, compensar esta falta y completar uno de los arcades de velocidad más divertidos de la Apple Store.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	92
SONIDO	87
DURACIÓN	93
DIVERSIÓN	90

Valoración Por su excelente control y planteamiento son las típicas carreras que consiguen "picarte" sin remedio. Lástima que no se hayan incluido más pistas.

PUNTUACIÓN FINAL 91

PLAYSTATION 3

DJ Hero 2



CÓDIGOS PARA LOS EXTRAS
Introducid cualquiera de estos dos códigos en el menú de Trucos del juego para obtener el extra que le corresponde. Respetad las mayúsculas y tened en cuenta que los trucos desactivan los marcadores y la obtención de trofeos.
VIP PASS:
- Desbloquea todos zlos bonus.
GUETTA BLASTER:
- Desbloquea a David Guetta como personaje seleccionable.

El Puño de la Estrella del Norte



DESBLOQUEAR MODO RETO
Completad el modo legendario con Kenshiro para desbloquear el modo Reto.
CONSEGUIR EL MODO ILUSORIO
Completad el capítulo 2 del modo legendario con Kenshiro para poder jugar en el modo Ilusorio.
PERSONAJES DEL MODO ILUSORIO
Completad lo que se indica en cada caso para poder desbloquear los personajes de este modo.
JAGI:
- Completad el capítulo 4 en el modo legendario.
KENSHIRO:
- Terminad el modo legendario con Kenshiro.
MAMIYA:
- Finalizad el capítulo 2 en el modo legendario.
RAOH:
- Completad el modo legendario con todos los personajes.
REI:
- Completad el modo ilusorio con Shin.
SHIN:
- Terminad el capitulo 2 en el modo legendario con Kenshiro.
SOUTHER:
- Completad el modo ilusorio con Rei.
TOKI:
- Haceos el modo ilusorio con Kenshiro.
PERSONAJES EN INTRODUCCIÓN
En este caso es muy sencillo: completad el capítulo 2 jugando en modo legendario con Kenshiro para desbloquear a Mamiya y a Rei.
PERSONAJES DEL MODO LEGENDARIO
Haced lo que os indicamos para conseguir los personajes. Confiad en nosotros, que somos muy buenas personas y nunca os engañaríamos.
MAMIYA:
- Terminad el capítulo 2 en el modo legendario con Kenshiro.
RAOH:
- Completad el modo legendario con Mamiya, Rei y Toki.



REI:
- Finalizad el capítulo 2 en el modo legendario con Kenshiro.
TOKI:
- Terminad el capítulo 6 en el modo legendario con Kenshiro.
TRAJES ALTERNATIVOS
Seguid haciéndonos caso y tendréis un armario de lo más completo.
ROPAS ROTAS DE KENSHIRO:
- Completad el modo ilusionario con Kenshiro.
ROPAS ROTAS DE RAOH:
- Terminad el modo ilusorio con Raoh.
REI CON EL PELO BLANCO:
- Finalizad el modo legendario con Rei.
TOKI ENFERMO:
- Completad el modo ilusorio con Toki.

Guitar Hero: Warriors of Rock



TODOS LOS CÓDIGOS
Introducid cualquiera de los siguientes códigos en la pantalla de opciones para desbloquear los extras ocultos.
ABSOLUTAMENTE NADA:
- Verde (x8).
INSTRUMENTOS DE AIRE:
- Amarillo, Rojo (x2), Azul, Amarillo, Verde (x3).
TODOS LOS HAMMER ON Y PULL OFFS:
- Verde (x3), Azul, Verde (x3), Amarillo.
SLIDE SIEMPRE:
- Azul, Verde (x2), Rojo (x2), Amarillo, Azul, Amarillo.
MEZCLA DE COLORES:
- Azul, Verde, Azul, Rojo, Amarillo, Verde, Rojo, Amarillo.
MODO FOCO:
- Rojo, Amarillo(x2), Azul, Rojo, Azul, Verde, Rojo.
MODO HUD LIBRE:
- Verde (x2), Rojo, Verde (x2), Amarillo, Verde (x2).
ROQUERO INVISIBLE:
- Verde (x2), Rojo, Amarillo (x3), Azul (x2).
GEMAS ESPEJO:
- Azul (x2), Rojo, Azul, Verde (x2), Rojo, Verde.
MODO REPRESENTACIÓN:
- Rojo, Amarillo (x2), Azul, Rojo, Azul, Verde, Rojo.
GEMAS ALEATORIAS:
- Verde (x2), Rojo (x2), Amarillo, Rojo, Amarillo, Azul.
DESBLOQUEAR TODOS LOS PERSONAJES:
- Azul, Verde (x2), Rojo, Verde, Rojo, Amarillo, Azul.
DESBLOQUEAR TODOS LOS ESCENARIOS:
- Rojo, Azul (x2), Rojo (x2), Azul (x2), Rojo.

EL TONTOTRUCO

Fallout New Vegas

REPARAR ARMAS
Como bien sabréis los que tengáis este juego, reparar armas es algo costoso y además se tiene que hacer habitualmente si se quiere contar con un buen arsenal. Pues bien, hay una forma sencilla de arreglarlas sin gastarse mucho dinero, y consiste en lo siguiente: entrad en una tienda de armamento en la que dispongan de un arma igual a la que queréis reparar (por ejemplo, si queréis reparar un fusil de un calibre determinado, aseguraos de que en la tienda tienen el mismo modelo). Luego vended el arma que queréis reparar y después volved a comprarla. Al hacerlo, estará reparada por completo y en lugar de pagar unos cuantos miles, sólo habréis desembolsado el precio del arma en cuestión.

Naruto: Ultimate Ninja Storm 2

DESBLOQUEAR HOKAGE NARUTO



Cuando completéis el juego, ascended al monte Myoboku, subid por las escaleras de la casa y rezad en el santuario. Tras hacerlo, se desbloqueará Hokage Naruto. Algo muy importante: debéis tener desbloqueado el trofeo "¡Reunión de ninjas!".

CONSEGUIR EXTRAS CON SP
Conseguid la cantidad de SP que os decimos para desbloquear lo que corresponde. Como son muchos objetos, el mes que viene os daremos la segunda parte de esta extensa lista.
10,000 SP:
- Título - Ninja.
50,000 SP:
- Título - Rouge Ninja.
60,000 SP:
- Título - Joyful.
70,000 SP:
- Título - Outrageous.
80,000 SP:
- Título - Sad.
90,000 SP:
- Título - Crying.
100,000 SP:
- Personaje - Deidara.
110,000 SP:
- Título - Smiling.
120,000 SP:
- Personaje - Kisame Hoshigaki.
130,000 SP:
- Título - Bargaining.
140,000 SP:
- Personaje - Chiyo.
150,000 SP:
- Título - Supporter.
160,000 SP:
- Personaje - Sasori.
170,000 SP:
- Título - Passive.
180,000 SP:
- Personaje - Yamato.
190,000 SP:
- Título - Buddy.
200,000 SP:
- Personaje - Sai.
210,000 SP:
- Título - Popular.
220,000 SP:
- Personaje - Kabuto Yakushi.
230,000 SP:
- Título - Apprentice.
240,000 SP:
- Personaje - Orochimaru.
250,000 SP:
- Título - Pupil.
260,000 SP:
- Personaje - Hidan.
270,000 SP:
- Título - Master.
280,000 SP:
- Personaje - Kakuzu.
290,000 SP:
- Título - Friend.
300,000 SP:
- Personaje - Naruto (WS: Rasen Shuriken).
310,000 SP:
- Título - Bonds.
320,000 SP:
- Personaje - Suigetsu Hozuki.
330,000 SP:
- Título - Bounty Hunter.
340,000 SP:
- Personaje - Karin.
350,000 SP:
- Título - Bounty.
360,000 SP:
- Personaje - Jugo.
370,000 SP:



ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:
- *trucoslectores.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *trucosalacarta.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".





- Título - Large Bounty.
380,000 SP:
- Personaje - Sasuke Uchiha (Kirin).
390,000 SP:
- Título - The No. 1 Knucklehead.
400,000 SP:
- Personaje - Itachi Uchiha.
410,000 SP:
- Título - The Idiot.
420,000 SP:
- Personaje - Tobi.
430,000 SP:
- Título - The Monster-Strong.
440,000 SP:
- Personaje - Jiraiya.
450,000 SP:
- Título - The Savage Beast.
460,000 SP:
- Personaje - Tsunade.
470,000 SP:
- Título - Gutsy.
480,000 SP:
- Personaje - Konan.
490,000 SP:
- Título - Utterly Gutsy.

Red Dead Redemption

■ EXPERIENCIA EN MULTIJUGADOR

Comenzad una partida libre online y encontrad un escondite de bandidos acabando con todos los enemigos. Saquead los cuerpos para conseguir dinero y munición y luego salid de allí por patas. Al cabo de poco rato, los pobres bandidos volverán a aparecer y podréis volver a repetir el proceso tantas veces como vuestra ambición quiera.



■ DINERO Y HONOR FÁCILES

Aceptad una misión de cazarrecompensas. Salid del pueblo a una zona abierta del mapa y grabad la partida. Capturad o matad al objetivo y volved para visitar al sheriff y cobrar la recompensa, que además de dinero os reportará +100 de Honor. Después suicidaos. Cuando volváis a aparecer en el juego, en alguna de las casas que tengáis, la misión seguirá activa, pero conservaréis el honor y dinero que recibisteis por completarla.

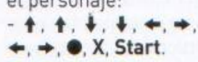
■ HONOR Y FAMA FÁCILES

Id a la zona de Thieves' Landing y comprad el Traje Elegante. Después dirigíos al saloon y echad una buena partida al póker. Haced trampas y dejad que os descubran. Al hacerlo os retarán a un duelo a vida o muerte. Bien, sed rápidos y en lugar de disparar al cuerpo de vuestro rival, apuntadle a la mano y quitadle la pistola de un disparo. Con esto conseguiréis Fama y Honor.

Shank

■ CONSEGUIR MÁS TRAJES

Completad la campaña para un jugador, sin importar el nivel de dificultad en que juguéis, e introducid esta combinación de botones en la pantalla de título del juego para lograr una buena cantidad de trajes para el personaje:


- ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, X, Start.

■ APARIENCIA DEATHSPANK

Al igual que antes, terminad el modo para un jugador y luego poned la pausa para meter esta combinación de teclas:
- ↑, ↓, ■, ●, ←, ▲, →, X.

■ NUEVAS APARIENCIAS

Realizad lo que corresponda en función del traje que queráis conseguir:

TRAJE 2P:
- Completad el juego.



TRAJE GRINDHOUSE:
- Conseguid 100 muertes con la motosierra.
TRAJE MOW 'EM DOWN:
- Lograd al menos de 1.000 muertes.
TRAJE NINJA BLANCO:
- Conseguid un combo de 100 golpes.
TRAJE Y EQUIPACIÓN NINJA ROJO:
- Encadenad un combo de 150 golpes.
APARIENCIA LOBEZNO:
- Completad el modo para un jugador en el modo Difícil.
APARIENCIA ESPARTANO:
- Terminad la previa en modo cooperativo.
DANCE SHANK:
- Finalizad la campaña para un jugador en el modo Normal.
GIMP:
- Acabad con 500 criaturas.

■ CONCEPT ART DESBLOQUEABLE:

No sirve de mucho, pero al menos es bonito.
CONCEPT ART 1:
- Acumulad 100 muertes con el cuchillo.
CONCEPT ART 2:
- Usad las cadenas para lograr 100 muertes.
CONCEPT ART 3:
- Lograd de 100 muertes con las pistolas dobles.
CONCEPT ART 4:
- Sumad 100 muertes con la katana.

Spiderman: Shattered Dimensions



■ DESBLOQUEAR TRAJES

Introducid estas combinaciones de botones después del tutorial para conseguir el traje correspondiente: Eso sí, tened en cuenta que ese traje solo sirve para un Spiderman.

TRAJE SPIDER-HIERRO (NIVELES 2099):
- ↑, →, →, →, ←, ←, ←, ↓, ↑.

TRAJE SPIDER-ESCARLATA (NIVELES AMAZING):
- →, ↑, ←, →, ↑, ←, →, ↑, ←, →.

TRAJE ZONA NEGATIVA (NIVELES NOIR):
- ←, →, →, ↓, →, ↓, ↑, ←.

WWE Smackdown! vs RAW 2011

■ TODOS LOS TRUCOS

Si queréis tener todos los trucos de este juego, no tenéis más que echar un vistazo a la sección de trucos para Xbox 360, porque los que ponemos allí valen para las dos consolas. No nos seáis vagos, por favor...

STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA II

■ NUEVO VÍDEO DE INTRODUCCIÓN

Para poder ver un vídeo introductorio inédito debéis tener grabada una partida del primer juego «Star Wars: El Poder de la Fuerza» con los diferentes finales.

■ JUGAR COMO GUYBRUSH THREEPWOOD

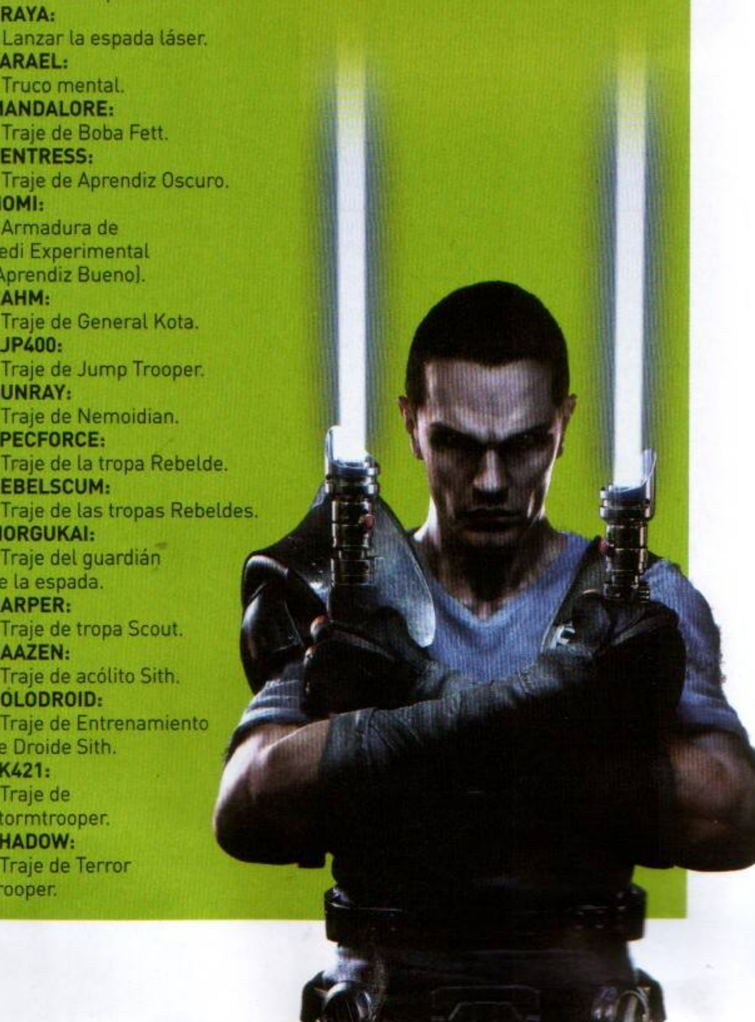
En el segundo nivel encontraréis un holograma de Jabba The Hutt junto con un puñado de Guybrush Threepwoods en forma de estatua. Destrozad las tres máquinas que están frente al holograma y aparecerá un holocrón rojo. Recogedlo para conseguir el traje de Guybrush Threepwood.

■ TRAJES EXTRA

GENERAL KOTA:
- Conseguid una medalla de plata en el reto "Deadly Path Trial".
GUARDIÁN DE LA ESPADA:
- Lograd una medalla de plata en el reto "Cloning Spire Trial".
TERROR TROOPER:
- Obtened una medalla de plata en el reto "Terror Trial".

■ TODOS LOS EXTRAS

Pausad e id al menú de opciones. En la categoría trucos, introducid cualquiera de estos códigos para conseguir el objeto que le corresponde:
LIBO:
- Espada láser de color verde oscuro.
SOLARI:
- Espada láser de color blanco.
MAREK:
- Poder de repulsión.
TRAYA:
- Lanzar la espada láser.
YARAEL:
- Truco mental.
MANDALORE:
- Traje de Boba Fett.
VENTRESS:
- Traje de Aprendiz Oscuro.
NOMI:
- Armadura de Jedi Experimental (Aprendiz Bueno).
RAHM:
- Traje de General Kota.
AJP400:
- Traje de Jump Trooper.
GUNRAY:
- Traje de Nemoidian.
SPECFORCE:
- Traje de la tropa Rebelde.
REBELSCUM:
- Traje de las tropas Rebeldes.
MORGUKAI:
- Traje del guardián de la espada.
HARPER:
- Traje de tropa Scout.
HAAZEN:
- Traje de acólito Sith.
HOLODROID:
- Traje de Entrenamiento de Droide Sith.
TK421:
- Traje de Stormtrooper.
SHADOW:
- Traje de Terror Trooper.



XBOX 360

Dead Rising 2



TODOS LOS POSIBLES FINALES

El juego tiene distintos finales. Haced lo que os decimos en cada caso si queréis desbloquearlos todos:

FINAL A:
- Entregad a Katey el Zombrex e iros.

FINAL B:
- Reunid todas las piezas de la moto, dadle a Katey el Zombrex y salid de allí.

FINAL C:
- Dejad que os capturen los militares en las afueras de Katey.

FINAL D:
- Dejad que os capturen los militares con vuestra moto.

FINAL E:
- Dadle a Katey el Zombrex pero no recojáis todas las piezas de la moto.

FINAL F:
- Tenéis que olvidaros de entregarle a Katey el Zombrex.

FINAL F (ALTERNATIVO):
- Haced que se os olvide entregarle a Katey el Zombrex mientras estáis cerca de ella.

COMBINACIONES DE ZUMOS

Haced de Arguiñano y mezclad estos ingredientes para crear un zumo con el efecto correspondiente. Algunos tienen el mismo efecto, pero varias formas de ser elaborados.

NÉCTAR:
- Aros de cebolla y OJ.

REPULSE (LOS ZOMBIS PIERDEN AGRESIVIDAD):
- Bacon y chile.

REPULSE (LOS ZOMBIS PIERDEN AGRESIVIDAD):
- Chile y aros de cebolla.

REPULSE (LOS ZOMBIS PIERDEN AGRESIVIDAD):
- Chile y pastel.



INTOCABLE (INVENCIBILIDAD):
- Bacon y leche.

INTOCABLE (INVENCIBILIDAD):
- Chile y leche.

INTOCABLE (INVENCIBILIDAD):
- Aros de cebolla y leche.

INTOCABLE (INVENCIBILIDAD):
- Aros de cebolla y pastel.

INTOCABLE (INVENCIBILIDAD):
- Pastel y OJ.

INTOCABLE (INVENCIBILIDAD):
- OJ y leche.



SPITFIRE (ESCUPE FUEGO POR LA BOCA):
- Bacon y aros de cebolla.

SPITFIRE (ESCUPE FUEGO POR LA BOCA):
- Bacon y OJ.

SPITFIRE (ESCUPE FUEGO POR LA BOCA):
- Chile y OJ.

QUICKSTEP (AUMENTA LA VELOCIDAD):
- Bacon y pastel.

ZOMBAIT (AUMENTA LA AGRESIVIDAD):
- Pastel y leche.

ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD

DESBLOQUEABLES

La nueva aventura de Ezio nos propone cumplir montones de tareas. Algunas son duras de emprender, pero tienen premio.

TRAJE DE RAIDEN
- Supera todas las pruebas del Entrenamiento Virtual con, al menos, medalla de Bronce.

ARMADURA DE BRUTUS
- Encuentra y supera los seis niveles de los Hijos de Rómulo.

CAPA AUDITORE (NO GANAS NOTORIEDAD)
- Mejora Roma al 100% comprando y reparando todos los edificios.

ESPADA DE ALTAIR
- Mejora a cinco aprendices hasta que lleguen al nivel 10 (asesino).

PARACAÍDAS
- Destruye todas las máquinas de guerra de Leonardo.

Fallout New Vegas

CONSEGUIR CHAPAS Y OBJETOS

Seguid estos consejos para conseguir un buen número de chapas, reparaciones baratas y algunos objetos.

Buscad un mercader y vendedle cualquier objeto que tengáis en el inventario y que no necesitéis. De esta forma, el dinero del mercader aumentará. Luego buscad algo en el inventario que tengáis duplicado o que tengáis tanto vosotros como el mercader. Vendedle un objeto o dos del mismo tipo para que tenga dos objetos iguales. Luego comprobad que los dos objetos idénticos tengan precios diferentes una vez estén en el inventario del mercader. Cuanto más grande sea la diferencia, más dinero conseguiréis. Haceos con el objeto idéntico más barato y completad la transacción, pero no salgáis del menú de compra/venta. Ahora buscad dentro de vuestro inventario el objeto que acabáis de comprar. Veréis que el ítem habrá aumentado su valor drásticamente y además estará 100% reparado.

Ahora vended de nuevo ese objeto a un precio más elevado y compradlo de nuevo a un precio menor hasta que el mercader se quede sin dinero. Si os interesa quedaros con el objeto porque lo que queríais era solo repararlo, no lo vendáis. Luego vendedle el objeto de nuevo al comerciante cuando se quede sin dinero para que al comprarlo os deba pasta. Buscad ahora en el inventario del mercader lo que necesitéis: armadura, estimulantes, armas... lo que sea. Al comerciar, el precio de transacción se iluminará, indicando que le debéis chapas al tendero. Completad la transacción.

Ahora marchaos y dejad pasar tres o cuatro días



para que el comerciante se haga con más objetos. Cuanto más tiempo esperéis, más objetos tendrá en su inventario y más chapas le podréis "tangar".

NBA 2K11

EXTRAS Y VENTAJAS

Entrad en el menú de trucos del juego e introducid cualquiera de estas claves para conseguir los extras que corresponden.

iCANBE23:
- Jugar como Michael Jordan novato en Creando una Leyenda.

2KSPORTS:
- Equipo 2K Sports.

2KCHINA:
- Equipo 2K Sports China.

NBA2K:
- Equipo de desarrollo de NBA 2K.

VCTEAM:
- Equipo de "Visual Concepts".

PAYRESPECT:
- Pelota ABA.

Super Meat Boy

TEH INTERNETS

Jugando online con una conexión Gold, recoged 20 vendas y os aparecerá un mensaje anunciando que habéis desbloqueado "Teh Internets". Id a la pantalla de selección de capítulos y elegid la opción de la izquierda para acceder al Team Meat y a nuevos niveles.

NUEVOS PERSONAJES

Para conseguir nuevos personajes, desbloquead las vendas que corresponden para cada uno de ellos o completad lo que os indicamos ahora.

GISH:
- 10 vendas.

ALIEN HOMINID:
- 30 vendas.

8-BIT MEAT BOY:
- 40 vendas.

TIM (BRAID):
- 50 vendas.

4-BIT MEAT BOY:
- 60 vendas.

SPELUNKY:
- 70 vendas.

4 COLOR MEAT BOY:
- 80 vendas.

PINK KNIGHT (CASTLE CRASHERS):
- 90 vendas.

NINJA (N+):





CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

APARIENCIA DE SOLID SNAKE

Parece que el amigo Solid no tiene bastante con protagonizar sus propios juegos y con acabar él solo con imponentes ejércitos. Ahora también le ha dado por cazar vampiros. Si queréis conseguir la bandana y la unidad óptica 'Solid Eye' de Solid Snake, todo lo que tenéis que hacer es completar las 20 horas del modo historia.





- 100 vendas.

COMMANDER VIDEO (BIT TRIP):
- Completad la zona Warp en el Mundo 1.

JILL (MIGHTY JILL OFF):
- Terminad la zona Warp en el Mundo 2.

OGMO (JUMPER):
- Completad la zona Warp "The Jump Man!" en el Mundo 3-16.

FLYWRENCH:
- Finalizad la zona Warp "The Fly Guy!" en el Mundo 4-18.

THE KID (I WANNA BE THE GUY):
- Terminad la zona Warp "The Guy!" en el Mundo 5-7.

■ IMAGEN DE BROWNIE

Derrotad a Brownie en una carrera para conseguir su cara como imagen de jugador.

■ RECOMPENSAS PARA EL AVATAR

Cumplid los requisitos para desbloquear los extras para el avatar.

SUPER MEAT BOY:
- Completad el Light World.

CAMISETA DE SUPER MEAT BOY:
- Echad una partida al modo Arcade durante unos minutos.

WWE Smackdown! vs. RAW 2011

■ CÓDIGOS PARA LOGRAR EXTRAS

Id a la opción de introducir códigos que está en Opciones dentro de "Mi WWE", y escribid cualquiera de estos para conseguir los extras.

SLURPEE:
- Equipamiento de lucha callejera de John Cena y camiseta para el avatar.

APEXPREDATOR:
- Atuendo alternativo de Randy Orton.

8THANNUALTRIBUTE:
- Desbloquea el escenario Tribute to the Troops.

■ DESBLOQUEAR LUCHADORES

Para conseguirlos todos.

"STONE COLD" STEVE AUSTIN:
- En el Road to Wrestlemania (RTWM) de Christian, ganad el Wrestlemania Challenge contra Stone Cold. Previamente debéis completar todos los Challenges Matches.

THE ROCK:
- En el RTWM "vs. The Undertaker", venced el Wrestlemania Challenge contra The Rock, después de completar todos los Challenges Matches.

ROB VAN DAM:
- Completad el RTWM de Rey Misterio consiguiendo un KO Técnico con el Rey. RVD.

VINCE MCMAHON:
- En el RTWM de John Cena, ganad el Wrestlemania Challenge contra Vince McMahon, Sheamus y



Drew McIntyre. Luego completad todos los Challenges Matches.

JAKE "THE SNAKE" ROBERTS:
- En el RTWN "vs. The Undertaker", no debéis recibir daño en ninguna parte del cuerpo en la semana 9 durante la lucha contra Jake Roberts.

JIMMY "SUPERFLY" SNUKA:
- En el RTWN "vs. The Undertaker", debéis conseguir ganar en menos de 3 minutos en la semana 10.

PAUL BEARER (SÓLO MODO MANAGER):
- En el RTWM "vs. The Undertaker, venced a Paul Bearer entre bastidores, en menos de 90 segundos durante la semana 12.

RICKY "THE DRAGON" STEAMBOAT:
- En el RTWM de Chris Jericho, superad el Wrestlemania Challenge contra Ricky Steamboat después de completar todos los Challenges Matches.

TERRY FUNK:
- En el Road to Wrestlemania de Rey Mysterio, ganad el Wrestlemania Challenge contra Terry Funk después de superar todos los Challenges Matches.

MONJE (DRUID):
- Completad los 5 Road to Wrestlemania al 100%.

BRIE BELLA:
- Ganad un Women's Title con cualquier diva en un PPV (WWE Universe). Luego, venced a Brie Bella después de que Vince McMahon os ordene luchar contra ella.

EZEKIEL JACKSON:
- Ganad cinco combates 1 vs 1 en "WWE Superstars" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, venced a Ezequiel Jackson después de que Vince McMahon os ordene luchar contra él.

FINLAY:
- Venced en un combate 1 vs 1 en "Smackdown" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, ganad a Finlay después de que Vince McMahon os pida luchar contra él.

GAIL KIM:
- Ganad en un combate 1 vs 1 manejando a cualquier diva (WWE Universe). Tras esto, venced a Gail Kim después de que Vince McMahon os obligue a luchar contra ella.

VLADIMIR KOZLOV:
- Ganad un combate estilo 1 vs 1 en "Raw" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, venced a Vladimir Koslov después de que Vince McMahon os ordene luchar contra él.

WILLIAM REGAL:
- Debéis superar 10 combates 1 vs 1 en "WWE Superstars" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, venced a William Regal después de que Vince McMahon os ordene luchar contra él.

YOSHI TATSU:
- Ganad 5 combates 1 vs 1 en "Raw" con



cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, ganad a Yoshi Tatsu después de que Vince McMahon os ordene luchar contra él.

ZACK RYDER:
- Ganad un combate 1 vs 1 en "WWE Superstars" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, ganad a Zack Ryder después de que Vince McMahon os pida luchar contra él.

GOLDUST:
- Ganad 10 peleas 1 vs 1 en "Raw" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, venced a Goldust después de que Vince McMahon os ordene luchar contra él.

MICKIE JAMES:
- Salid vencedores de 5 combates estilo 1 vs 1 con cualquier diva (WWE Universe). Luego, ganad a Mickie James después de que Vince McMahon os obligue a luchar contra ella.

MIKE KNOX:
- Ganad 5 combates 1 vs 1 en "Smackdown" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, tenéis que derrotar a



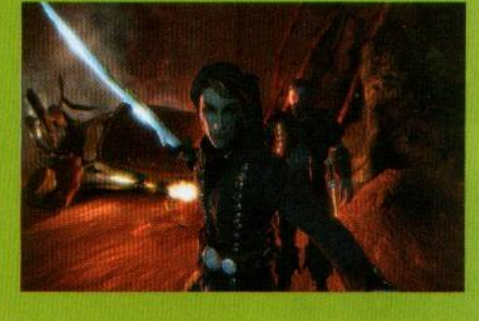
Goldust después de que Vince McMahon os de la orden de enfrentaros contra él.

NIKKI BELLA:
- Venced en un Women's Title con cualquier diva en un PPV (WWE Universe). Luego, ganad a Nikki Bella.

SHELTON BENJAMIN:
- Ganar 10 peleas 1 vs 1 en "Smackdown" con cualquier superestrella (WWE Universe). A continuación, venced a

FABLE III

■ CONSEGUIR DINERO FÁCIL



Como sabéis, todos los «Fable» han tenido algún truco para conseguir dinero rápido, y esta edición no iba a ser menos. Todo lo que tenéis que hacer es comprar una tierra y mejorarla al máximo; luego guardáis la partida y salís del juego. Una vez en el menú principal de la consola, id a Configuración del sistema y cambiad la fecha por una del futuro, la que queráis, pero cuanto más lejos mejor. Aceptad los cambios y cargad de nuevo la partida. Al hacerlo habréis recibido una importante suma de ingresos. Podéis repetir este proceso cuantas veces queráis. Algo muy importante que debéis tener en cuenta es que para hacer este truco no debéis tener actualizado el juego. Si ya lo habéis actualizado, suprimid la actualización borrando el caché de la consola, pero ojo, porque esto afectará a todos los juegos que tengáis guardados.

■ DUPLICAR DINERO Y OBJETOS

Para este truco debéis tener dos mandos conectados. Durante una partida y fuera del Santuario, presionad el botón 'Start' en el segundo mando e iniciad sesión con un perfil diferente al que estáis usando con el primer mando. Cuando aparezca el nuevo personaje, acercaos con él al personaje principal y seleccionad con él la opción "Dar regalo" cuando aparezca en pantalla tras pulsar 'LB'. Inmediatamente, el primer personaje será llevado a la Sala de regalos, donde encontraréis un monedero azul sobre un pedestal. Acercaos a él e introducid la cantidad de oro u objetos que queráis transferir al segundo personaje. Salid de la estancia y pulsad 'Start' con el segundo mando para regresar al Santuario, donde tendréis que localizar la plataforma de regalos, que está junto a la cama del perro. Allí seleccionad los regalos con 'A' y rechazadlos todos. Abandonad el Santuario con el segundo jugador, y también la partida. Volved a uniros al juego pulsando abajo en la cruceta cerca del personaje principal y pulsando 'Start' después. Al hacer esto, la partida no se habrá guardado automáticamente y los objetos se habrán duplicado. Podéis hacer esto todas las veces que queráis. Como en el truco anterior, es necesario no haber actualizado el juego.

■ RECOMPENSAS PARA EL AVATAR

Haced lo que corresponde en cada caso para lograr extras para vuestro avatar de Xbox 360.

BOTAS REALES:
- Conseguid el logro "Y así empieza todo".

PANTALONES REALES:
- Desbloquead el logro "Justicia rápida".

CAMISA REAL:
- Conseguid el logro "La resistencia".

CORONA:
- Conseguid el logro "Gobernante de Albión".

Wii

DJ Hero 2

DESBLOQUEAR VENTAJAS

Para ver los trucos de este juego, pasaos por la sección de PS3.

Guitar Hero: Warriors of Rock

EXTRAS Y VENTAJAS

Echad también un ojo a la sección de trucos de PS3, donde encontraréis lo que debéis hacer para desbloquear los extras.

Lego Harry Potter: Años 1-4

TODOS LOS HECHIZOS



Entrad en la tienda de artículos mágicos del Sabiondo en el callejón de Diagon y hablad con él vendedor para poder introducir los siguientes códigos:

2M2XJ6:
- Locomotor Mortis.
KWWQ44:
- Tarentallegra.
U6EE8X:
- Slugulus Eructo.
UWDJ4Y:
- Pasmar.
YZNRF6:
- Viaje Jinx.
ND2L7W:
- Flipendo.
YEB9Q9:
- Incarcerous.
VE9VV7:
- Accio.
CD4JLX:
- Engorgio Skullus.
ERA9DR:
- Glacius.
H8FTHL:
- Herbifors.
QFB6NR:
- Anteoculatia.
6DNR6L:
- Calvorio.
9GJ442:
- Colovaria.
UW8LRH:
- Redactum Skullus.
MYN3NB:
- Entomorphis.
2UCA3M:
- Rictusempra.
JK6QRM:
- Multicorfors.

CÓDIGOS PARA EXTRAS

Haced lo mismo que en el caso anterior:

89ML2W:
- Regenerar corazones.
J9U6Z9:
- Corazones extra.
QQWC6B:
- Invencibilidad.
HZBVX7:
- Siluetas.
F88VUW:
-Pista de hielo.
4DMK2R:
- Disfraz.
AUC8EH:
- Varitas de zanahoria.
BMEU6X:
- Mandrágora del canto.
HA79V8:
- Detector de fichas de personaje.
ZEX7MV:
- Rescate.
H27KGC:
- Clavos.
74YKR7:
- Puntuación x2.
J3WHNK:
- Puntuación x4.
XK9ANE:
- Puntuación x6.
HUFV2H:



- Puntuación x8.
H8X69Y:
- Puntuación x10.
67FKWZ:
- Imán clavos.
84QNQN:
-Detector de bloques dorados.
T7PVVN:
- Navidad.
FA3GQA:
- Magia rápida.
Z9BFAD:
- Cavar rápido.
TTMC6D:
- Detector de cresta de Hogwarts.
84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

Metroid: Other M

DESBLOQUEAR EL MODO DIFÍCIL



Completad el juego habiendo obtenido el 100% de los objetos.

EXPLORAR LA NAVE

Tras derrotar al Jefe final y completar el juego en el modo Normal, cuando terminen los créditos finales del juego, cargad la partida guardada y Samus podrá explorar la nave con total libertad, disponiendo de las bombas de energía. Además, podréis



obtener los objetos que no hayáis conseguido en la anterior partida.

MODOS TEATRO GALERÍA

Completad el juego por primera vez.

CONSEGUIR EL MODO VÍDEO

Completad el juego y esta nueva opción se desbloqueará en el menú principal.

CAPÍTULOS MODO TEATRO

Para obtener los capítulos que forman el modo teatro, tened en cuenta estos requisitos.

CAPÍTULOS 1-26:
- Derrotad al Jefe Final del modo Historia.
CAPÍTULOS 27-30:
- Completad el juego.

PÁGINAS MODO GALERÍA

Lo mismo que en los capítulos del modo teatro se aplica a las páginas de la galería.

PÁGINAS 1-4:
- Derrotad al Jefe Final del modo Historia.
PÁGINAS 5-7:
- Completad el juego.
PÁGINA 8:
- Completad el juego habiendo obtenido el 100% de los objetos.

MÚSICA DEL MENÚ PRINCIPAL

Para poder cambiar la música del menú, derrotad a Phantoon y desbloquead el final oculto.

TRUCOS A LA CARTA

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Dragon Ball: Revenge of King Piccolo

Paco Ruiz (email)
Hola amigos de los videojuegos. Soy un "viciado" de 16 años que lleva en esto de las consolas desde hace una década. Hace poco le regalamos a mi hermano una Wii y ahora he comprado el «Dragon Ball: Revenge of King Piccolo». ¿Tendréis algún truco para conseguir personajes o vestuario? Gracias colegas.

Hola Paco. Está muy bien eso de comprarle al hermano una consola, pero mucho cuidado, no le perviertas y le conviertas en otro "viciado"... Aquí van esos trucos que nos pides. Un saludo.

PERSONAJES PARA EL MODO TORNEO

Es cierto que son personajes secundarios, pero tienen tanto derecho a luchar como los protagonistas.

AKKUMAN:
- Recoge todos los tesoros del nivel 6.
ARALE:
- Debes encontrar todos los tesoros del juego y alcanza el rango S en todos los niveles.
BLUE:
- Tienes que conseguir todos los tesoros del nivel 3.
DRUM:
- Recoge todos los tesoros del juego y llega al rango S en diez niveles.
GRAN REY DEMONIO PICCOLO (VIEJO):
- Consigue todos los tesoros del juego, así como el rango S en quince niveles.
GRAN REY DEMONIO PICCOLO (JOVEN):
- Recoge todos los tesoros del juego y llega al rango S en veinte niveles.
MUMMY BOY:
- No dejes ni un solo tesoro en el nivel 6.
MURASAKI:
- Recoge todos los tesoros del nivel 2.
SON GOHAN:
- Debes hacerte con todos los tesoros del nivel 6.
TAMBOURINE:
- Termina el juego.
TAO PAIPAI:
- Consigue todos los tesoros del nivel 4.

Spiderman: Shattered Dimensions

TODOS LOS TRAJES

Si queréis que Spidey tenga de golpe todos los trajes del juego, consultad la sección de Trucos de S3 y usad los que aparecen allí porque valen también para Wii.



Wii Party

MINIJUEGO SPOT THE SNEAK

Jugad a Wii Party con cuatro jugadores en el modo libre para desbloquear el minijuego.

LA MÁQUINA ES UNA EXPERTA

- Derrotad a los jugadores CPU en dificultad avanzada en el modo Fiesta.

DESBLOQUEAR LOS MINIJUEGOS

Completad lo que se indica en cada caso si queréis desbloquear el minijuego:

BANANA BLOCKADE (2 JUGADORES):
- Jugad al minijuego en modo normal en cualquier modo.
A LA CAZA DEL TRÉBOL (1 JUGADOR):
- Jugad al minijuego en modo normal.
EQUILIBRAR LOS REGALOS (1 JUGADOR):
- Tenéis que probar el minijuego en modo normal.
VIAJE EN EL



LABERINTO (2 JUGADORES):
- Jugad al minijuego en modo normal.
BARCO BALANCÍN (CONTRARELOJ - FÁCIL):
- Completad el minijuego en dificultad experto.
BARCO BALANCÍN (CONTRARELOJ - INTERMEDIO):
- Completad el minijuego contrareloj en modo fácil.
BARCO BALANCÍN (CONTRARELOJ - EXPERTO):
- Completad el minijuego contrarreloj en modo intermedio.



NINTENDO DS

Dragon Ball Origins 2

DESBLOQUEAR TEST DE SONIDO

Para conseguir el Test de Sonido tenéis que llegar al final de cada una de las historias y capítulos del juego en modo Historia.

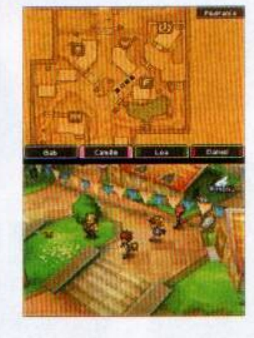
DESBLOQUEAR EL TEATRO

Tenéis que ir al menú bonus después de haceros con todas las figuras.

Dragon Quest IX

OBJETOS POR MINIMEDALLAS

A medida que se avanza en la aventura se van consiguiendo minimedallas que podéis canjear por valiosos objetos. Lo



que tenéis que hacer es dárselas al pirata Dourbridge. Los objetos que se pueden conseguir son:

LLAVE DE LADRÓN:
- 4 minimedallas.

BANDANA DE MERCURIO:
- 8 minimedallas.

TRAJE DE CONEJO:
- 13 minimedallas.

JERSEY JOLLY ROGER:
- 18 minimedallas.

MEDIAS TRANSPARENTES:
- 25 minimedallas.

ESPADA MILAGROSA:
- 32 minimedallas.

ARMADURA SAGRADA:
- 40 minimedallas.

MUÑEQUERA DE METEORITO:
- 50 minimedallas.

CASCO OXIDADO:
- 62 minimedallas.

TÚNICA DE DRAGÓN:
- 80 minimedallas.

El Profesor Layton y el Futuro Perdido

LOS DESAFÍOS DE LAYTON

Como en las anteriores entregas, el juego esconde una serie de puzles que es necesario desbloquear. Son los desafíos de Layton y son muy, muy difíciles. Aquí y ahora os decimos cómo hacerlo.

LA CASA DEL HOTELERO:
- Completad los diez circuitos de coches de juguete.

LA CASA DEL MENSAJERO:
- Completad los diez encargos de entrega de loros.

LA CASA DEL NARRADOR:
- Completad los tres libros de fotografías.

LA CASA DEL GUARDIAN DEL ROMPECABEZAS:
- Resolved los 165 puzles.

LA CASA DEL VIAJERO DEL TIEMPO:
- Terminad el juego.

OPCIONES TOP SECRET

Haced todo esto para desbloquear las opciones Top Secret del juego.

PERFILES DE PERSONAJES:
- Conseguid 4200 picarats.

ARTE:
- Lograd 4500 picarats.

MÚSICA DEL JUEGO:
- Sumad un total de



4700 picarats.

VOCES DE PERSONAJES:
- Conseguid 5000 picarats.

PELÍCULAS:
- Lograd 5200 picarats.

PERFILES DE PERSONAJES EXTRA:
- Reunid los 168 puzles.

PUZLE DE LA CAJA DE PANDORA

Al completar el juego «Profesor Layton y el Futuro Perdido» obtendréis un código. Id a la sección "Top Secret" en el menú de «El Profesor Layton y la Caja de Pandora», seleccionad la opción "Puerta oculta", e introducid el código. Ahora tenéis un nuevo puzle que habrá que resolver.

F. Fantasy: The 4 Heroes of Light

TODAS LAS CORONAS

Completad las siguientes acciones para desbloquear todas las coronas del juego.

ALQUIMISTA:
- En la Torre del Cielo, derrotad a Beelzebub.

BANDIDO:
- En Animal Burrow, dejad que gane Ogre Bear.

BARDO:
- En Animal Burrow, dejad ganar a Ogre Bear.

MAESTRO DE LAS BESTIAS:
- En Invidia, ganad por 257 puntos o más el minijuego de matemáticas.

MAGO NEGRO:
- En el castillo de Quicksand, derrotad a Sand Evil.

BAILARÍN:
- En Overworld, con Cestus, derrotad a Leviathan.

ESGRIMIDIOR OSCURO:
- En el Laboratorio Mágico, venced a Satan.

ELEMENTARISTA:
- En Arbor's Great Tree, ganad a Arbaroc.

LUCHADOR:
- En el subsuelo de Invidia, derrotad a Ice Dragon.

HÉROE:
- En la sala del trono de Spelvia, derrotad a Rolan.

MERCADER:
- En Urbeth, venced a Demon.

MONJE:
- En Mount Gulg, derrotad a Belphegor.

MÚSICO:
- En la tienda Wireless Liberte, comprad música por valor de 2.500 Gil.

PALADÍN:
- En el Alma de Rolan, derrotad a Lucifer.

PARTY HOST:
- En la sala del trono de Spelvia, ganad a Rolan.

RANGER:
- En el gran Arbol de Arbor, derrotad a Arbaroc.

SALVE-MAKER:
- En Urbeth, derrotad a Demon.

SCHOLAR:
- En el subsuelo de Invidia, ganad a Ice Dragon.

SEAMSTRESS:
- En la tienda de armas de Urbeth, conseguid 20.000 Gil vendiendo objetos.

CHAMÁN:
- En el Templo del Sol, derrotad a Mammon.

SPELL FENCER:
- En el castillo de Quicksand, venced a Asmodeus.

WAYFARER:
- En la Mansión de la Bruja, derrotad a Greaps.

MAGO BLANCO:
- En el castillo de Quicksand, derrotad al malísimo de Sand Evil.

Last Window

DESCONECTAR LA ALARMA

Llegaréis a un momento en el juego en el que tendréis que explorar la cuarta planta del edificio. Pues bien, cuando intentéis abrir la puerta que da acceso a la zona restringida, la alarma de emergencia comenzará a sonar sin parar. Afortunadamente no subirá ningún vecino, pero no podréis abandonar la planta sin desconectar antes el ruidoso aparato. Hacerlo es muy sencillo, basta con apretar los dos botones de energía del cuadro de fusibles que hay enfrente de la puerta. Sin embargo, pulsar los dos a la vez no es tan fácil como parece. Para hacerlo, desconectad el primero y, lo más rápido que podáis, desconectad el segundo, arrastrando el stylus de uno a otro. Esto es importante, porque si levantáis al lápiz de la pantalla no conseguiréis nada.

Super Scribblenauts

CONSEGUIR LOS MÉRITOS

El juego otorga títulos a medida que se crean objetos. Para que os hagáis una idea, estos son sólo algunos de ellos.

5TH CELL:
- Cread un empleado de 5TH Cell.

TODO NUEVO:
- Completad un nivel con objetos que no hayáis utilizado nunca.

ARQUITECTO:
- Cread dos edificios.

ARRRRRR:
- Atad a Jolly Roger al asta de una bandera.

BIOTERRORISTA:
- Provocad una plaga y contagiad a dos o más personas.

BOTÁNICO:
- Invocad dos o más plantas.

CHÓFER:
- Conducid un vehículo con más de un pasajero.

CHEF:
- Escribid dos o más comidas.

CUPIDO:
- Disparad a un humano con la flecha de Cupido.

DECORADOR:
- Escribid dos objetos de mobiliario.

ELECTROLISIS:
- Electrocutad a alguien.



ELEMENTAL:
- Invocad más de un elemento natural (agua, fuego, tierra, aire).

ENTOMÓLOGO:
- Invocad dos o más insectos.

DISEÑADOR:
- Vestid a Maxwell de pies a cabeza y además dadle un accesorio.

BOMBERO:
- Apagad dos fuegos.

GENIO:
- Completad un nivel dos veces seguidas.

SANADOR:
- Cread dos o más objetos de medicina.

INFECTADO:
- Tenéis que cear un zombie y hacer que infecte, por lo menos, a dos humanos.

JOCKEY:
- Debéis utilizar un animal como vehículo.



PSP

Ace Combat Joint Assault



DESBLOQUEAR MISION SP
- Completad todas las misiones en dificultad difícil para desbloquear la Misión SP.

CONSEGUIR DIFICULTAD ACE
- Completad todas las misiones en dificultad difícil para desbloquear la dificultad Ace.

OBTENER NUEVOS AVIONES
- Completad las siguientes tareas para desbloquear los aviones.

FALKEN:
- Terminad la misión SP 02.

FENRIR:
- Completad la misión 21A en dificultad Ace.

VARCOLAC:
- Finalizad la misión 21A con un rango de "S" en dificultad Ace.

X-02:
- Terminad la misión SP 01.

Ben 10 Alien Force: Vilgax Attacks



TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS
Introducid los códigos que os indicamos en la opción Trucos del menú de pausa para activar las ventajas que harán de vuestro héroe alguien imbatible.

HEROTIME:
- Todas las actualizaciones.

EVERYTHINGPROOF:
- Invencible.

GENERATOR:
- Energía Alien ilimitada.

PRIMUS:
- Desbloquea todos los aliens (los 10), después de que Ben los haya perdido.

God of War: Ghost of Sparta

EL TEMPLO DE ZEUS
Para desbloquear el Templo de Zeus, completad el juego por primera vez.

APARIENCIAS ALTERNATIVAS
Conseguid nuevas apariencias para vuestro personaje haciendo lo que os indicamos.



DEIMOS:
- Completad el juego.

ARMADURA DE DIOS:
- Terminad el juego.

LEGIONARIO:
- Introducid el código de la versión preventa del juego.

ROBOT:
- Compradla en El Templo de Zeus por 70.000 orbes.

ZEUS/ SEPULTURERO:
- Desbloquead todos los bonus en El Templo de Zeus, resolved el puzle y usad la pala. Esta apariencia solo se puede usar en el campo de batalla.

Kingdom Hearts: Birth by Sleep

OPCIÓN ARCHIVOS TRINITY
Completad el modo Historia con cualquier personaje.

ENFRENTARSE A LOS JEFES SECRETOS
Ya hay que tener ganas para enfrentarse porque sí a los Jefes Secretos del juego, pero bueno... hay gente para todo.

LINGERING SPIRIT VANITAS:
- Completad la Historia Final para poder luchar con Lingering Spirit Vanitas durante la historia de Terra, Ventus y Aqua.

MYSTERIOUS FIGURE:
- Derrotad a Lingering Spirit Vanitas en Keyblade Graveyard para poder luchar con Mysterious Figure durante la historia de Terra, Ventus y Aqua.

NBA 2K11

TODOS LOS EXTRAS
Si queréis tener todos los extras de este juegazo, este año apadrinado por el gran Michael Jordan, id rápidamente a los trucos de Xbox 360 y usad los mismos códigos en PSP.

TNA Impact: Cross the Line

TODOS LOS PERSONAJES
Para desbloquear a todos los personajes, debéis hacer dos cosas. La primera es completar el modo Historia, con lo cual conseguiréis a estos luchadores:
- Brother Devon.
- Jay Lethal.
- Chris Sabin X.
- AJ Styles X.
- Kevin Nash.
- Petey Williams.
- Jeff Jarret.
- Sonjay Dutt.
- Tomko.
- Eric Young.
- Abyss.



- Suicide.
- Suicide X.

Para conseguir los dos personajes que quedan debéis hacer lo siguiente:

CONSEQUENCES CREED:
- Mirad todos los créditos finales del juego.

MICK FOLEY:
- Derrotad al oponente número 25 en el Gauntlet Match.

TODOS LOS ESCENARIOS
Para conseguir todas las arenas, completad el modo Historia. Las que conseguiréis son al hacerlo son estas, que son unas cuantas, por cierto:
- Gauntlet Match.
- Canada Arena.
- Mexico Arena.
- Armory Arena.
- Japan Arena.
- Freedom Center Arena.
- Factory Arena.
- England Arena.
- Vegas Arena.
- San Diego Arena.





TRUCOS DE LOS LECTORES



Kingdom Hearts: Birth By Sleep

Hola, consoleros, os escribo para contaros unos trucos y consejos para este gran juegazo de PSP.

TIROS CERTEROS DEFINITIVOS
- Para conseguir el Tiro Certero definitivo de cada personaje (Cañón Artema para Terra, Multivórtice para Ventus y Fogonazo para Aqua) debéis completar la misión "Custodios del Coso" del Coso Virtual, que se desbloquea al alcanzar el nivel 20 del Coso Virtual.

ARMA ARTEMA
- Para desbloquear la llave más poderosa del juego con cada personaje debéis alcanzar el nivel 30 del Coso Virtual (haber conseguido 9999 medallas, haber completado todas las misiones del Coso, todos los circuitos del Retumbódromo bajo ciertos tiempos y todos los tableros de comandos) y superar la nueva misión del Coso, que te enfrenta a todos los jefes que puedes ver en el Coso.



FINAL SECRETO
- Para poder ver el final secreto debéis cumplir distintos requisitos según la dificultad en la que juguéis. En Experto y Maestro basta con superar el Capítulo Final (que aparece al pasarse las 3 historias y haber conseguido entre ellas los 12 informes de Xehanort). Sin embargo, para verlo en Normal debéis completar además absolutamente todas las entradas de la sección Informes, lo que significa conseguir todos los comandos, ataques finales, habilidades y objetos y conseguir el nivel 30 en el Coso Virtual. En modo Fácil no podéis ver dicho final.

JEFES SECRETOS
- Este juego cuenta con dos jefes secretos, bastante más poderosos que los del modo historia. El primero aparece en el Capítulo final tras completar la historia, y os espera en el Cementerio de las Llaves Espada. Si lográis derrotarlo, el segundo jefe secreto os esperará en las 3 historias individuales, en Tierra de Partida, para poneros a prueba.

Rubén Quintas (email)


EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LAS AVENTURAS DE ARAGORN™
DISFRUTA AL MÁXIMO CON LA VERSIÓN DE PS3 CON
PlayStation Move
BLANDE LA ESPADA, VIVE LA AVENTURA, FORJA LA LEYENDA.
Conviértete en el legendario Aragorn
Acción cooperativa a la que los jugadores se pueden sumar (o abandonar) en cualquier momento.
Combate contra los esbirros de Sauron a pie o a caballo.
www.aragornsquest.com/sp
Wii
NINTENDO DS
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
PS2
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
NEW LINE CINEMA
A TimeWarner Company
WB GAMES
12
www.pegi.info
THE LORD OF THE RINGS: ARAGORN'S QUEST software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. "PlayStation", "PS2", "PSP", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
© 2010 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Line films © 2010 The Saul Zaentz Company ("SZC"). The Lord of the Rings: Aragorn's Quest, The Lord of the Rings, and the names of the characters, events, items, and places therein are trademarks or registered trademarks of SZC under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Lo reconozco, el resto de la revista me ha dado un poco de envidia, así que he decidido aparecer en 3D... mientras repaso mi sección favorita. ¿A que se me reconoce mejor en relieve?

Novedades sobre Bioshock

@Hola Yen, soy un gran admirador tuyo y de Hobby, y sobre todo de tu sección. Espero que puedas contestarme. PD: Podrías enviarme de paso una foto tuya con las respuesta. ¡No se la enseñaré a nadie!

Hace tiempo vi en las noticias que un director español iba a encargarse de dirigir la película de ‹Bioshock› y ya no he vuelto a oír nada sobre ella. ¿Sabes algo sobre el tema?

Bueno, si no se la enseñas a nadie, me lo voy a pensar... Claro, se hablaba del director Juan Carlos Fresnadillo ("28 semanas después"). La producción correrá a cargo de Gore Verbisnki, director de la saga "Piratas del Caribe". Lo último que se ha dicho es que la realización se está retrasando, porque resulta muy caro rodar debajo del agua, y además quieren hacer una película adulta, lo que les crea más complicaciones. Pero el proyecto todavía sigue en pie.



BIOSHOCK INFINITE está en pleno proceso de desarrollo. Su productor, Kevin Levine, ha comentado que están poniendo especial empeño en la Inteligencia Artificial, de manera que los enemigos puedan actuar en equipo.

También he visto en Youtube el trailer del videojuego de ‹Bioshock Infinite›. ¿Tendrá multijugador? ¿En que se renovará respecto a ‹Bioshock 2›?

Habiéndolo incluido en el segundo capítulo, seguro que le dotan de multijugador. En cuanto al juego, Ken Levine ha revelado que están poniendo mucho empeño en la inteligencia artificial, buscando la interacción entre los enemigos.

Cambiando de tema, estoy ahorrando para comprar ‹Assassin´s Creed: La Hermandad›, pero también va a salir el nuevo ‹COD Black Ops› y no se que hacer.... ¿Cual merece más la pena?

Uf, estás hablando de dos auténticos juegazos. Depende de tus gustos, porque la calidad de ambos es excepcional.

Francisco Lomo

Con nostalgia de Super Nintendo

@Hola Yen, tengo que decir que me encanta la revista y que habéis contribuido a pasar ratos inolvidables con mi gran hobby: los videojuegos. Me encantaría que me respondieras estas preguntas que me tienen muy intrigado. Ahí van:

Me encanta la época de Super Nintendo, pero desgraciadamente hay juegazos que ya no tengo. ¿Hay posibilidad de que ‹Illusion of Time›, ‹Secret of Evermore› y ‹Terranigma› aparezcan en la Consola Virtual de Wii?

Bueno, han salido algunos como «Secret of Mana» o «Breath of Fire II». Quizá lleguen en algún momento los que tu dices.

¿Aparecerán los tres ‹Resident Evil›, ‹Dino Crisis› o los primeros ‹Silent Hill›... como descargas en la PlayStation Store? ¿Por qué están en las demás zonas y todavía en Europa no?



DINO CRISIS está disponible como juego descargable en la PS Store japonesa y americana, pero no ha llegado a Europa. El criterio que siguen las compañías para incluir sus juegos es algo confuso.

¿La pregunta del mes?

¿Inutiliza la actualización 3.50 de PS3 los mandos falsos?

¿Qué pasa Yen? El otro día me dijo el dependiente de una tienda que la actualización 3.50 de PS3 hace que los mandos falsos y algunos no oficiales sean incompatibles, ¿Es eso cierto? Gracias.

Sí, lo es. Con esta actualización se pretende inutilizar los mandos falsos o piratas, algunos de los fabricados en Asia que son imitaciones que no pertenecen ni a Sony ni a ninguna compañía importante de periféricos (Logitech, MadCatz, etc). Sony advierte que no puede responsabilizarse de la calidad de esos mandos y que incluso pueden causar problemas. También se ha comprobado que algunos mandos antiguos o algún modelo como el Splitfish (mando y ratón) también quedan inutilizados.

Juan Ovejero Moreno (Madrid)

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:

- *telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

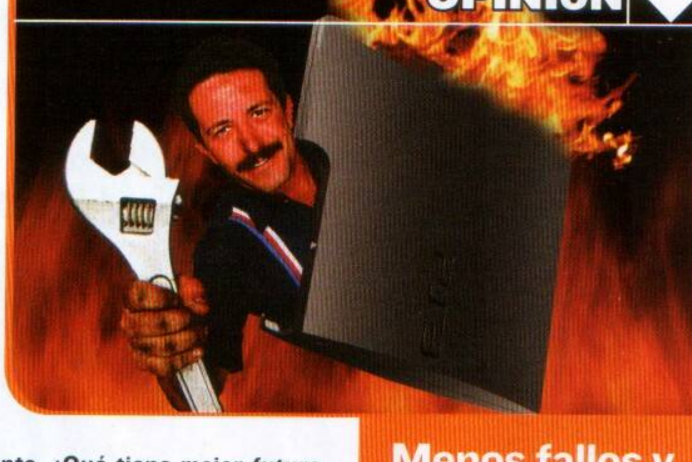
El criterio que se sigue es un poco confuso. Normalmente depende de las propias compañías, así que Capcom es responsable de que «Resident Evil» (1, 2 y 3) y «Dino Crisis» estén disponibles en la PS Store japonesa y en EE.UU, o Konami que «Silent Hill» esté solo en USA y ninguno de ellos haya llegado a Europa. ¿Por qué? Pues solo las propias compañías lo saben. Pero está claro que títulos de este calibre, como está sucediendo con los «Final Fantasy» de PS, son un éxito cuando llegan a la tienda digital. Espero que tomen nota.

Metal Gear en Xbox 360

@Hola, querido Yen. Soy un jugón del 82 y fan de muchas sagas. No te quiero cansar mucho, que sé que tienes curro, así que ahí van mis dudas.

■ He visto el video del nuevo «Devil May Cry». ¿Sabes si saldrá para Xbox 360?

Sí, por ahora Capcom mantiene que saldrá tanto en PS3 como en Xbox 360. Otra cosa es saber en qué momento sucederá...



« CAPCOM HA DECLARADO QUE EN EL PRÓXIMO RESIDENT EVIL VOLVERÁN LOS ZOMBIS ANTE LA GRAN DEMANDA POR PARTE DE LOS USUARIOS »

■ Ya para terminar y siguiendo (al menos para mí) con la mejor consola de todos los tiempos, ¿Sacaran «Final Fantasy VI» y «Chrono Trigger» de Super Nintendo en la consola virtual? Que salgan traducidos es algo difícil, ¿verdad?

Como ya te he dicho antes, Square-Enix sí parece más dispuesta a traernos sus juegos a las tiendas online, pero podría ser en Wii o en PS Network (recuerda que también hubo una versión "remasterizada" de este juego para PSOne).

Miguel Navarrete

■ ¿Algún día jugaré «Metal Gear Solid» 4 ó 5 en 360? Si se decide continuar con la saga, claro.

«Metal Gear Rising» sí está anunciado también para 360. En cuanto al 4, lo veo difícil ya, pero yo no perdería la esperanza.

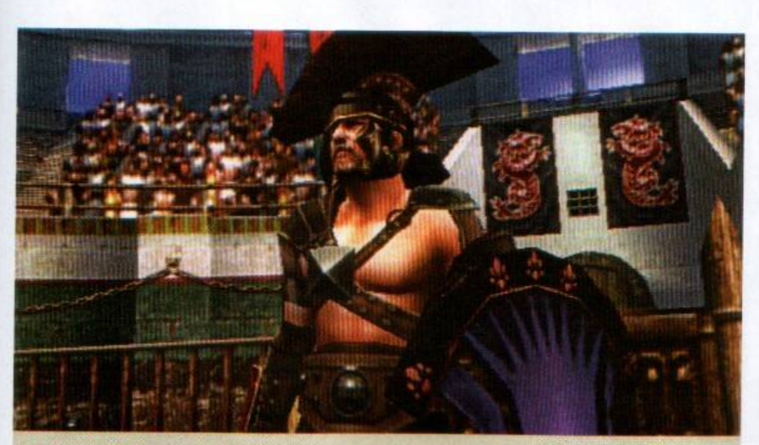
■ He oído que en el próximo «Resident Evil» volverán los zombis. ¿Es cierto?

Eso han dicho sus creadores ante el clamor popular que se ha producido al respecto. Veremos si es verdad.

■ Y para despedirme, la última pero no por eso la menos importante, ¿Qué tiene mejor futuro, Move o Kinect?

Son dos apuestas muy fuertes de ambas compañías. La de Sony quizá es más convencional porque usa mandos, y la de Microsoft más arriesgada y llamativa porque no hay ningún dispositivo. Para orientarte un poco, lee la Polémica del Mes que incluimos en el Sensor de este número.

Claudio Navarro Marín (Jaén)



GLADIATOR BEGINS es un curioso juego de acción de gladiadores para PSP que solo ha salido en Japón y EE.UU. Se trata de una "precuela" del juego de PS2 «Gladiator: Road to Freedom» y permite editar y crear a los luchadores.

De secuelas y grandes sagas

@¡¡Hola!! Felicidades, sois los mejores. Podríais sacar vuestra propia revista de cine, sería un puntazo. Os sigo desde el número con un póster supergigante de Aki Ross. Tengo 24 años y es mi primera vez que os escribo. Dispongo de una NDS, PSP, PS3, Xbox 360, un iPod Touch y un iPhone. Ahí van mis preguntas algo rebuscadas.

■ He probado la demo japonesa de «Colosseum: Gladiator Begins» de PSP, ¿Llegara a España este "tuning" de gladiadores?

No lo veo fácil. El juego ha salido hace un par de meses también en Estados Unidos, pero nadie ha anunciado su lanzamiento en Europa.

■ ¿Saldrá secuela del original «Mirror's Edge»; o alguna nueva entrega de «Hitman», «TimeSplitters», «Burnout» o «Blur»?

Vamos por partes. Los rumores sobre «Hitman 5» y «Mirror´s Edge 2» son constantes, y todo el mundo da por hecho que ▸▸

Menos fallos y más garantía

Ángel José Carrión

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

¡Hola a todo el equipo de Hobby Consolas! Quiero comentar lo que me ha pasado, si bien es cierto que muchos usuarios han pasado por aquí. Resulta que hace poco tanto mi Xbox 360, como mi PS3 se "cascaron" al mismo tiempo, por el tema del dichoso recalentamiento... No entiendo cómo puede ser que en las consolas de nueva generación caigan como si fueran moscas. ¿Pero qué diablos pasa? Conozco a infinidad de gente que está así, en ninguna generación de consolas he visto esto. Y esto no es lo peor.... Xbox, por lo menos en el fallo de las tres luces, te da tres años de garantía, ¡pero Sony solo uno! Encima... ¿solución de el SAT? "Traenos tu vieja consola y te llevamos una reparada, pero aparte de llevarnos tu consola debes pagarnos 180 euros". Impresionante, ¿verdad? Y encima nos dan solo 6 meses de garantía, ya que la consola que nos devuelven es reparada... Espero firmemente que las compañías eviten cometer los mismos fallos con los nuevos prototipos de consolas que están sacando y que Sony por lo menos tome ejemplo de Microsoft y no trate a los usuarios como basura, ya que es un defecto de fabrica y tienen que asumir su parte de responsabilidad.

Yen: Sois bastantes los que os quejáis tanto de los fallos de las consolas, como de los servicios de reparación y garantía. Desde luego es un problema grave que las compañías deben abordar y sobre todo dar el mejor servicio posible en las soluciones.



Ediciones especiales

Javier Antón

Hola a todos. Nos encontramos en tiempos de crisis. En estos instantes, el sector del videojuego (como tantos otros sectores) atraviesa un momento crítico, y a las desarrolladoras no les queda más remedio que esforzarse al máximo, proporcionarnos un aliciente, algo que marque la diferencia con respecto a sus competidores y que nos haga gastarnos el dinero en sus juegos sin miedo a habernos equivocado. Y ese aliciente tiene un nombre: edición de coleccionista. Así es. A todos nos gustan los buenos videojuegos: con gráficos espectaculares, una historia absorbente, una gran banda sonora... elementos comunes a todos los grandes videojuegos. Pero luego está la "edición de coleccionista", el complemento perfecto, la "guinda del pastel"; la cual nos proporciona elementos exclusivos que, al verlos, se nos hace la boca agua: figuras, libros de ilustraciones, DLCs... Ya era hora de que se hiciesen bien las cosas, y de que los consumidores podamos gastarnos tanto dinero con satisfacción. Y ante esto sólo una pequeña pega: saber que, poco después, nos tendremos que gastar más en nuevos DLCs...

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Estoy de acuerdo. Las ediciones especiales son todo un aliciente para lo mayores fans de un juego. Y en cuanto a lo que dices al final, incluso suelen incluir algunos añadidos jugables que no tienen las ediciones normales, lo que también les da un valor añadido.

« LA COMPAÑÍA LEGO SE NIEGA A REALIZAR VERSIONES LEGO DE SAGAS O PELÍCULAS QUE TENGAN UN AIRE DEMASIADO ADULTO »

saldrán, pero no hay anuncio oficial sobre ellos. En cuanto a «Blur», Bizarre quiere que sea un franquicia, así que entiendo que habrá secuela. «Burnout» tiene aun más clara su continuación. EA la considera una de sus grandes franquicias, y teniendo en cuenta que Criterion no hará el siguiente «Need For Speed», parece claro que llegará pronto. Por último, Crytek afirma que se está pensando si sacar un nuevo «TimeSplitters».

¿El «Hitman» descargable de Xbox Live está por lo menos subtitulado en castellano?

Te refieres a «Blood Money», ¿no? Es la misma versión que la física que salió unos años atrás: los textos están en castellano.

¿Alguna propuesta para un juego basado en el mundo de Matrix en esta generación? ¿Aunque sea «Lego Matrix»?

Lego ha afirmado que, a pesar del gran número de peticiones, no harán juegos Lego de películas adultas, como "Matrix". Y no hay nada sobre esta saga.

¿Qué se sabe del «Resident Evil» de PSP? ¿Será del estilo de los clásicos de PSOne o más enfocado a la acción tipo «Resident Evil 4 y 5»?

No se sabe nada por el momento. Como ya dije el mes pasado, da la sensación de que Capcom se lo está guardando para una posible PSP2.

¿Es posible un «Lego Señor de los Anillos»?

Te remito a la respuesta de antes: nada de franquicias muy adultas para juegos Lego.

¿Qué pasó con los análisis de «Saw» (PS3/Xbox360) y «Obscure» de PSP?

Los juegos eran tan flojos que ni siquiera los comentamos.

José Antonio Balaguer Barrero. Palma de Mallorca

El editor de FIFA 11

@ ¡Muy buenas, Yen! Os sigo desde hace 7 años y es la primera vez que envío un par de preguntas, a ver si hay suerte y puedes responderlas, porque la verdad es que me interesan muchísimo.

Uno de los factores que siempre me han puesto del lado de «PES» es la enorme calidad de su editor, especialmente la opción de crear escudos casi con el "Paint", la enorme cantidad de equipaciones disponibles y su completo editor de jugadores. Mi pregunta es, ¿alcanza «FIFA 11» las posibilidades de edición de «PES 2011»?

Pues te diría que sí. Mira el Centro de Creación, que puedes explotar a tope registrándote en la web **www.easportsfootball.com/creationcentre** e introduciendo el código de acceso que viene con el juego. Entonces entrarás en un inmenso mundo en el que podrás crear hasta 50 equipos con sus campos, escudos y los 25 jugadores de la plantilla con todos sus atributos y rasgos.

He oído rumores acerca de un nuevo «Dissidia: Final Fantasy». No sé en qué fase de producción estará, pero igual puedes responder. ¿Sabes si podría haber alguna opción de transferir las partidas guardadas del primer «Dissidia» al segundo? ¿O habría que comenzar desde cero, perdiéndose todas las armas, niveles y objetos?

Está en pleno desarrollo, y tiene prevista su salida para 2011. No han dicho nada sobre la posibilidad que apuntas, pero no parece probable que suceda, puesto que se trata de juegos distintos. Sí se sabe que habrá nuevos escenarios, banda sonora, un nuevo sistema de comunicación y nuevos elementos para las batallas, como la opción "assist" para ayudar a los jugadores. Y que Lighting de «FFXIII» y Kain de «FF IV» serán controlables.

Alain Campo (Bilbao)



DISSIDIA 012 FINAL FANTASY está siendo desarrollado para PSP y llegará a las tiendas en 2011. Tendrá muchas novedades con respecto a la primera entrega y contará entre sus personajes con Lighting de «FF XIII» y Kain de «FF IV».

vuestra OPINIÓN

Una batalla muy corta

Dizzy Martínez (Madrid)

Hola Yen, te escribía para contarte el cabreo que tengo con LucasArts. A uno le duele cuando se da cuenta tarde de que le están tomando el pelo. Te pongo en situación: tengo 22 años y me considero uno de los aficionados más acérrimos a Star Wars desde que era muy pequeño. Compraba cada cosa de Star Wars que veía y en la actualidad sigo en esa línea. Pero muy grande fue mi decepción al adquirir mi copia en edición especial de «El poder de la Fuerza II». Al comienzo, los ojos como platos, me parecía todo genial hasta que... ¿llevo 4 horas y ya me lo he pasado? Señores de LucasArts, ¿a qué juegan? ¿Qué hacen el resto del tiempo en sus oficinas? ¿Jugar a los Tazos? No le recomiendo este juego a nadie, a excepción de cuando lo vean rebajado a 15€, que es lo que vale lo poco que he jugado. En mi opinión, las desarrolladoras tendrían que preocuparse más de hacer buenos juegos y no sacarle los cuartos a la gente, porque como dijo el maestro Qui-Gon Jin, "a la larga siempre se pierde". Un saludo.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: La tendencia de las compañías a crear juegos cortos es cada vez más acusada. Lo hemos visto recientemente con «Vanquish», «Enslaved», el modo historia de «Black Ops»... Grandes juegos, como este de Star Wars, pero muy cortos. Deberían replantearse si es un buen camino a seguir.



Llevando el equipo a la gloria

@Hola, Yen. Es la primera vez que te escribo. Tengo una duda existencial sobre qué juego comprarme y tú puedes darme la solución.

■ Nunca he tenido un «FIFA», he sido mas de «Pro», así que no sé muy bien el modo de funcionamiento del juego. Dentro del Modo Carrera, ¿hay posibilidad de ascender al equipo de 2º a 1º o, estando en 1º tener la posibilidad de jugar un torneo diferente al de la Copa del Rey? Una especie de Champions o Europa League? ¿O simplemente puedes optar a ganar la Liga y la Copa?

Claro, la idea es que puedes estar durante 15 temporadas y llegar a jugar todos los torneos y ligas según vayas ascendiendo. Vamos, como en la realidad.

Fernando Jiménez



BULLETSTORM es el nuevo proyecto de la gente de Epic. Se trata de un shooter muy del estilo de «Gears of War», pero con un aire mucho más desenfadado, en que se puntúa el estilo y la originalidad con la que acabemos con los enemigos.

« SHINJI MIKAMI HA ABANDONADO PLATINUM GAMES Y HA CREADO UN NUEVO EQUIPO, TANGO GAMEWORKS »

Lo próximo de Epic

@Hola, yen. Tengo 13 años y me encanta vuestra revista. Lo que más me gusta de esta revista son este tipo de secciones... ¡en la que podemos consultar o incluso comentar cosas a nuestro aire! Ahí van las preguntas que te quiero hacer:

■ ¿Qué hay de ese juego llamado «BulletStorm»? ¿Cuándo sale? Es que este juego me interesa mucho y tiene una pinta interesante, pero apenas habláis de él.

Está previsto para febrero de 2011. Ya os contamos cosas sobre él en el reportaje del E3. Es un shooter de Epic (los de «Gears of War») con una calidad muy buena gracias al Unreal Engine 3, pero con un aire muy desenfadado, que nos invita a acabar con los enemigos con mucho estilo y originalidad para ascender en el sistema de puntuaciones. Ya hay quién lo llama un "shooter descerebrado".

■ Y por último, quería decirte que fui a una tienda Game y bromeé diciendo que era un amigo tuyo, ¡y me regalaron una camiseta de «Medal Of Honor»! ¿¡Te lo puedes creer!?

Claro que me lo creo... ¡como que luego me han enviado la factura a mí! Es broma, me alegro de que te trataran tan bien "por mi culpa".

Alex Alujas (Barcelona)

Lo nuevo de Shinji Mikami

@Hola, Yen. ¿Cómo te va? Soy el mas fiel a vuestra revista, aunque solo la lleve comprando dos años, pero bueno eso da igual, ja, ja, ja.

■ Me he enterado de que Shinji Mikami y Platinum Games van a hacer otro juego con Sega. Quisiera saber si por alguna casualidad podría ser una secuela de «Vanquish» ¿o es uno nuevo? También me gustaría saber si Hideo Kojima tiene en mente hacer un «Metal Gear» para la Wii.

Pues no será ninguno, porque ha fundado su propia compañía, Tango Gameworks, y su próximo juego será editado por Zenimax. En cuanto a «Metal Gear», no sé si lo tiene en mente, pero Kojima no ha dicho nada de Wii.

Daniel Conjero

Rol y abogados en Nintendo DS

@Hola, Gran y Todopoderoso Yen, que todo de videojuegos sabe. Tengo unas dudas que solo puedo preguntar a un ser tan inteligente como tú (me he pasado con el peloteo) y espero que puedas resolver mis dudas.

■ Soy un gran fan de la saga «Ace Attorney» (tengo todos los juegos hasta el quinto) y quería preguntarte si se sabe de alguna nueva entrega.

Pues a falta de una, vas a tener dos. Por un lado «Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth 2», protagonizado por este per-

CONCURSO

¡MARIO CUMPLE 25 AÑOS!

Y en **Hobby Consolas** lo estamos celebrando a lo grande con este sensacional concurso. Si todavía no lo has hecho, responde a estas **10 preguntas** sobre la **historia de Mario** y demuestra que le conoces mejor que nadie. ¡Una de estas **25 consolas** puede ser tuya!

¿TE CONSIDERAS UN EXPERTO EN LA VIDA DE MARIO?

Pues demuéstralo respondiendo correctamente a estas preguntas y así podrás llevarte una de las consolas exclusivas de su aniversario. Ya sabes, solo una de las tres respuestas es la correcta. Acierta y... ¡gana!

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

1. ¿En qué número de Hobby Consolas dimos nuestra primera portada a Mario?
- a. Nº 5
- b. Nº 10
- c. Nº 500

2. ¿Cómo se llama el actor que interpretó a Mario en la película Super Mario Bros?
- a. Sylvester Stallone
- b. Javier Bardem
- c. Bob Hoskins

3. ¿Cuáles son los personajes favoritos de Miyamoto además de Mario?
- a. Yoshi y Kuribo
- b. Luigi y Toad
- c. Gazpacho y Mochilo

4. ¿Cuántos jugadores simultáneos admite «New Super Mario Bros Wii»?
- a. 5 y un señor bajito
- b. 8
- c. 4

5. ¿En qué juego pudimos ver al simpático Yoshi por primera vez?
- a. Super Mario World
- b. Super Mario Land 2
- c. Pikmin 3

6. ¿Cómo se llama el actor que presta su voz a Mario en todos sus juegos?
- a. Andrés Pajares
- b. Charles Martinet
- c. Koji Kondo

7. ¿Qué nota dimos a «Super Mario Bros» en el primer número de Hobby Consolas?
- a. Un 80
- b. Un 87
- c. Un 54 y una patineta

8. ¿Te acuerdas de cuántos niveles tenía el legendario «Super Mario World»?
- a. 5831,2 periódico
- b. 25
- c. 96

9. ¿En qué juego de GameCube cargaba Mario con una bomba de agua en su espalda?
- a. Mario Galaxy
- b. Mario Sunshine
- c. Atraco a las 3

10. ¿Qué personaje malvado podría considerarse la antítesis de Luigi?
- a. Wario
- b. Waluigi
- c. David Hasselhoff

Cómo participar

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al **número 27565** poniendo: **mariohc230 + una palabra** que defina nuestra revista **+ la combinación de las respuestas elegidas + tus datos personales** (nombre, apellidos y localidad donde vives). **Ejemplo:** mariohc230 (espacio) **completa** (espacio) **1a2b3c4a...** (espacio) **santiago jimenez, madrid**

Coste del mensaje 1,42 € (IVA incluido). Delicom S.L. Teléfono: 902 051 286, www.delicomsl.com. Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

¡¡Mira los premios que sorteamos!!



15 Wii Edición Limitada con el juego New Super Mario Bros.

10 Nintendo DSi XL Edición Limitada con el juego New Super Mario Bros.

BASES DEL CONCURSO

1. Fecha límite para participar: 15 de diciembre de 2010.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos en el envío de los premios.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6. La participación en el presente concurso implica la total aceptación de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Entre todos los mensajes recibidos, un equipo de redacción elegirá a los ganadores. Quedan excluidos de este sorteo los empleados de Axel Springer España. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.
8. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos por el servicio de correos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales



Concurso organizado por Axel Springer España. Nintendo Ibérica S.A.U. no percibe retribución alguna del coste de envío del SMS.

sonaje secundario, y por otro nada menos que «Profesor Layton vs Ace Attorney» para 3DS, con Hershel Layton y Phoenix Wright trabajando codo con codo en la ciudad medieval de Labyrinth City. Ambos saldrán en 2011, aunque Capcom ha dicho que, de momento, no tiene pensado sacar el segundo en occidente. Esperemos que cambien de opinión.

¿Cuando es la fecha de lanzamiento del nuevo «Zelda»? ¿Y la de «Pokémon Blanco y Negro»?

«Zelda Skyward Sword» llegará en 2011, puede que a principios, pero no está confirmado. En cuanto a «Pokémon Blanco y Negro», también está previsto para el primer trimestre del año que viene.



ZELDA SKYWARD SWORD será la próxima aventura de Link en Wii, y sacará todo el partido a Wii MotionPlus para que los movimientos sean lo más precisos posible. Todavía no se sabe la fecha exacta de 2011 en que llegará.

« SPLINTER CELL TENDRÁ SU PACK DE RECOPILACIÓN CON LAS TRES ENTREGAS Y EL CORRESPONDIENTE FILTRO PARA LUCIR EN HD »

Bien, me despido con una última pregunta: ¿podrías recomendarme algún juego de rol para DS al estilo «Dragon Quest IX» (aparte del ese mismo, claro).

Pues estilo rol clásico tienes «Chrono Trigger», muy bueno pero con gráficos algo pasadillos y en inglés, «Final Fantasy IV» y «The World Ends with you» (también en inglés).

Víctor Aguilera Moreno

Splinter Cell en alta definición

@ Hola, me encanta la revista, la sigo desde hace tiempo.

Quería preguntar si es verdad que van a sacar un «Splinter Cell HD Collection» para PS3 y, si es así... ¿cuándo? Muchas gracias.

Sí, es verdad, su nombre completo es «Splinter Cell Trilogy HD Collection», e incluye «Splinter Cell», «Pandora Tomorrow» y «Chaos Theory», con el filtro correspondiente que los transforma en alta definición.

José Carlos Martínez

¿Una Xbox portátil?

@ Hola, Yen. Primero quiero felicitaros por la revista. Es genial, la mejor que he encontrado en el mercado y la sigo desde hace años. Tenía unas dudas que me gustaría que me resolvieras:

Tengo una Xbox 360, y no consigo pasar música, ni fotos, ni videos. ¿Tendré que actualizarla online? Porque no tengo Internet.

Si te refieres a copiar los archivos al disco duro de la consola, como si se tratara de un PC, no se puede. Sí que tienes la posibilidad de instalar juegos o complementos de juegos, pero solo podrás visualizar música, vídeo y fotos sin pasarlos al disco duro (a través de un soporte externo USB o un DVD). También puedes aprovechar la compatibilidad con Windows y la interconexión con tu ordenador para trabajar como si se tratase de un servidor multimedia. Lo que sí se puede guardar en el disco de la consola son los CDs de música, para crear listas de reproducción que se escuchan mientras jugamos (se graban las pistas en formato WMA).

Me gustaría saber si son ciertos los rumores de una Xbox portátil, o si Sony sacará una PSP nueva.

Lo de Xbox portátil, no. Lo de PSP sí parece que tiene cierta base, aunque Sony sigue sin decir nada. Por el momento, suenan rumores sobre dos dispositivos: PSP 2 y un teléfono similar a una PSPGo.

Me gustan los sandbox de acción y juegos futuristas, como «GTA» o «Halo». ¿Saldrá algo para PSP?

Dentro de los sandbox tienes todos los «GTA», y con estilo futurista, «Resistance Retribution» o «Killzone Liberation».

Para este año 2011, me gustaría comprar los siguientes juegos: «Halo Reach», «Need for Speed Hot Pursuit», «Fallout: New Vegas», «Call of Duty Black Ops», ¿Cual de ellos me recomiendas? Es la primera vez que os escribo, espero que me publiquéis.

Todos ellos son muy buenos. «Fallout New Vegas» por ejemplo, sería una buena elección.

Carlos Moro Flórez (León)



CHRONO TRIGGER es uno de los grandes juegos de rol del catálogo de DS, pero hay que tener en cuenta que está en inglés.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ GIA SOU, YEN. ¿TI KANIS? ¿MILÁS ELINIKÁ? ¿ES VERDAD ESO DE QUE EN TU INMENSA SABIDURÍA HASTA HABLAS GRIEGO?

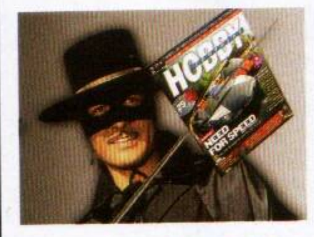
Yen: ¡Kalimera, lector! Un servidor sabe hasta latín.

@ SI PUDIERA, ADOPTABA A MIYAMOTO Y A IWATA PERO MI NOVIA NO ME DEJA.

Yen: Qué falta de humanidad. Con lo mal que lo deben estar pasando los pobres...

@ YO NO TE VOY A PEDIR QUE PONGAS UNA FOTO TUYA, PERO ESTA SECCIÓN ESTÁ DESDE EL PRINCIPIO DE LA REVISTA. ¿HAS SIDO TÚ EL QUE A RESPONDIDO SIEMPRE A LAS PREGUNTAS O HA HABIDO VARIOS YEN?

Yen: ¿Tú qué crees, que esto es como en el Zorro, que se van dando el relevo? Yen solo ha habido, hay y habrá uno. ¡Qué paciencia!



✉ HOLA, YEN. ¿O DEBERÍA DECIRTE DANIEL QUESADA? SÍ, SÍ, SI ESTO LO PUBLICÁIS QUERRÁ DECIR QUE NO ERES DANIEL QUESADA Y SI NO LO PUBLICÁIS QUERRÁ DECIR QUE SÍ ERES DANIEL QUESADA. Y LO IRE HACIENDO HASTA QUE NO LO PUBLIQUÉIS Y ENTONCES SABRÉ QUIÉN ERES. ¡¡¡¡NO TE PODRÁS ESCAPAR DE MI!!!!

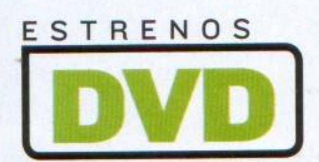
Yen: Te lo he publicado, pero después de leer tu reflexión ya no tengo claro si soy Daniel Quesada, Yen o Fernando el Católico.

@ ¿DÓNDE ESTÁN LOS GUANTES DE NIKO EN EL GTA 4? ES QUE VI EN VUESTRA REVISTA QUE LOS TENÍAIS.

Yen: Y dale... pues tú lo has dicho, los tenemos aquí para cuando hace frío.

MUCHO MÁS QUE





Origen



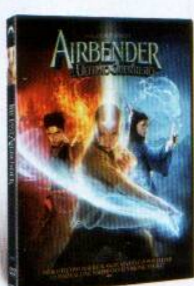
- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Leonardo DiCaprio, Joseph Gordon-Levitt...**
- Director **Christopher Nolan**
- Precio **17,95 €**
- También en Blu Ray **19,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Dom Cobb es un codiciado ladrón especializado en robar secretos valiosos accediendo a las profundidades del subconsciente, pero también un fugitivo internacional. Con un último trabajo podría recuperar su vida anterior, pero la tarea no consiste en robar una idea, sino en colocar una.
EXTRAS DVD: Menús interactivos, Acceso directo a escenas.

Airbender: El Último Guerrero



- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Noah Ringer, Dev Patel, Jackson Rathbone...**
- Director **M. Night Shyamalan**
- Precio **20 €**
- También en Blu Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Durante casi un siglo, la nación del Fuego ha intentado dominar a la del Aire, el Agua y la Tierra. Los guerreros del Fuego han eliminado a todos los maestros del Aire del planeta... hasta que aparece el joven Aang, que pronto demuestra ser algo más que el último maestro del Aire: es el Avatar, el único que puede poner fin al conflicto entre las cuatro naciones.
EXTRAS DVD: Orígenes del Avatar, Escenas eliminadas, Tomas falsas.

Shrek: Felices para siempre



- Género **Comedia**
- Protagonistas **Shrek, Fiona, Asno, el Gato con Botas...**
- Director **Mike Mitchell**
- Precio **21,95 €**
- También en Blu Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Shrek añora los días en que era un "ogro auténtico" y firma un contrato con Rumpelstiltskin para volver a sus orígenes... pero en el proceso su mundo se vuelve del revés. De repente, Asno no recuerda que es su mejor amigo, Fiona es una princesa guerrera y el Gato con Botas está gordo. Ahora, solo tienen 24 horas para que todo sea como antes.
EXTRAS DVD: Foco en Shrek, Tráiler de Megamind, Escenas eliminadas, Tráiler de Airbender: El Último Guerrero.

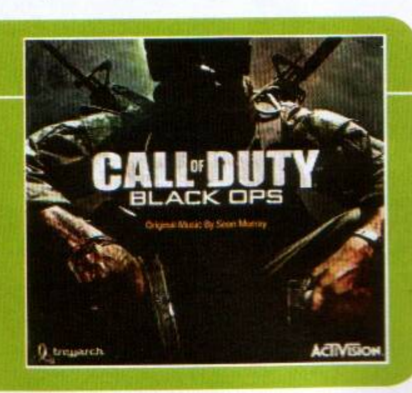


MÚSICA

Call of Duty: Black Ops

Si el ruido de los disparos os ha dado algún momento de tregua, habréis podido apreciar la calidad de la banda sonora del juego de Treyarch. ¿Os gustaría escucharla con más calma? Pues sabed que las 30 canciones, compuestas por Sean Murray, están a la venta en la tienda iTunes.

- Compañía **Activision**
- Precio **9,99 €**



LIBROS

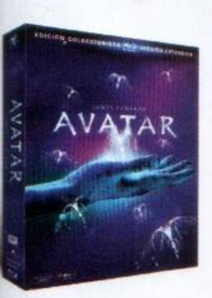
Assassin's Creed Renaissance

Coincidiendo con el lanzamiento de «La Hermandad», se publica en España esta novela de Oliver Bowden, que profundiza en la histo de Ezio y nos desvela nuevas intrigas.

- Editorial **La Esfera de los Libros**
- Precio **19**







Avatar

- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Sam Worthington, Zoe Saldana, Joel Moore...**
- Director **James Cameron**
- Precio Blu Ray **44,95 €**
- También en DVD **34,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Esta nueva edición de la película más exitosa de los últimos tiempos incluye tres versiones diferentes (la cinematográfica, la del reestreno en cines y otra extendida), y dos discos adicionales con más de 4 horas de extras.
EXTRAS BLU RAY: Rodando Avatar, Escenas eliminadas, Material de producción, Los archivos de Avatar, Análisis interactivo de la escena...



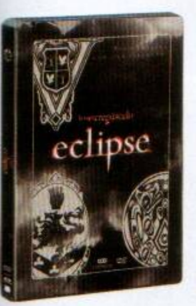
Noche y día

- Género **Acción**
- Protagonistas **Tom Cruise, Cameron Diaz...**
- Director **James Mangold**
- Precio **13,99 € (Ver. Extendida)**
- También en Blu Ray **24,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: La vida de una mujer cambia por completo cuando acude a una cita a ciegas aparentemente inofensiva y descubre que el hombre con el que se ha citado en realidad es un espía. A partir de entonces, este súper espía la llevará en un viaje por todo el mundo para proteger una batería de gran alcance que puede ser la llave de una fuente de energía infinita.
EXTRAS DVD: Noches salvajes y días trepidantes, Vídeos cortos.

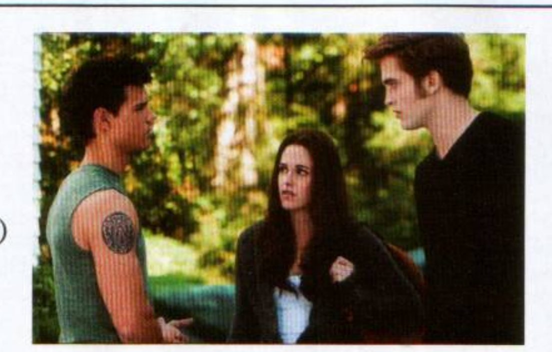


Crepúsculo: Eclipse

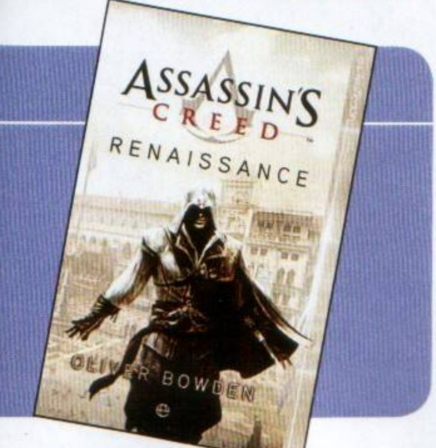
- Género **Drama**
- Protagonistas **Kristen Stewart, Robert Pattison...**
- Director **David Slade**
- Precio **39,95 € (Est. Metálico)**
- También en Blu Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★★





ARGUMENTO: Bella Swan vuelve a estar rodeada de peligros, mientras Seattle se ve asolada por una oleada de asesinatos y una maliciosa vampira busca venganza. En medio de todo eso, Bella se ve obligada a elegir entre su amor por Edward Cullen y su amistad con Jacob, que puede exacerbar la rivalidad entre vampiros y hombres lobo.
EXTRAS DVD: Making of, Vídeos musicales, Tráilers, Galería fotográfica, Escenas eliminadas y extendidas.



CINE

Tron Legacy



En esta secuela de la mítica película de los 80, presentada en 3D, el hijo de Kevin Flynn (el protagonista de la película original) investiga la desaparición de su padre y se encuentra atrapado en el mismo mundo de programas violentos y juegos de lucha donde vive su progenitor.

- Productora **Disney**
- Estreno **17 de diciembre**

IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



◀ UN SÍMBOLO HERÓICO DE QUITA Y PON

La leyenda de «Final Fantasy VII» está más viva que nunca. Qué mejor manera de rendirle pleitesía que llevando esta camiseta tan espectacular, que incluye el emblema de Lobo de Cloud, el héroe de la saga. La tenéis en todas las tallas.

Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 14,95 €



UNA FIGURA TAN CHULA QUE GRITARÉIS: ¡TATATA! ▶

Los otakus lo tienen claro: "El Puño de la Estrella del Norte" es un icono del manga. Ahora ha llegado la versión en videojuego y, como guinda, os presentamos esta figura del héroe Kenshiro, que mide unas 6 pulgadas, trae complementos para los golpes y está articulada mediante el nuevo sistema Revoltech.

Más información en: www.planetacomic.net
Precio: 17 €



◀ ¡ABRÓCHENSE LOS CINTURONES, QUE LLEGA MARIO!

Si queréis "tunear" vuestro aspecto diario, podéis comprar esta hebilla para cinturón que presenta a Mario con el inconfundible "look" de sus juegos de Super Nintendo. Es metálica y tiene la licencia oficial de Nintendo. ¡Ideal para nintenderos con ganas de fardar!

Más información en: www.kanpekisetto.com
Precio: 17,95 €



◀ ¡QUE LA TRIFUERZA NOS PROTEJA!

... y si de "frikear" con Nintendo se trata, no se nos ocurre nada mejor que esta réplica del escudo hyliano en «Legend of Zelda». Está fabricado en fibra de vidrio con acabados metálicos y gomaespuma en la empuñadura. Como podéis suponer, una maravilla así no es barata.

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 114,90 €

ESTE MICKEY ES EL REY DE LAS FIGURAS ▶

Las figuras articuladas cada vez están más trabajadas, ¿verdad? No perdáis de vista esta de King Mickey en «Kingdom Hearts», mide 14 centímetros, tiene 20 puntos de articulación y... bueno, ya veis lo bien que luce la "condená".

Más información en: www.tokyoshop.es
Precio: 29,90 €

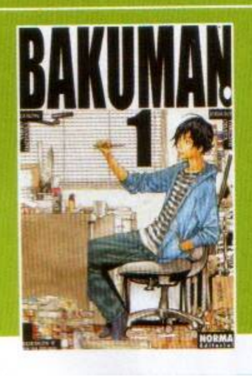


MANGA Y CÓMIC

Bakuman

Los creadores del aclamado manga "Dead Note" vuelven a la carga con un planteamiento muy distinto: un par de chavales inician su carrera como dibujantes de manga y juntos aprenden en un viaje por la cultura pop y la sociedad japonesa.

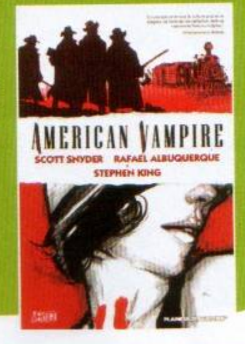
Publicado por: Norma Editorial
Precio: 7,50 €



American Vampire

En la América de los años 20, el vampiro Sweet vive entre gente ambiciosa con ganas de triunfar. Cuando la joven Pearl Jones ve sus sueños truncados, se une a Sweet para vengarse. El mítico Stephen King colabora en el guión.

Publicado por: Planeta deAgostini
Precio: 18,95 €



EL MES QUE VIENE

Los contenidos más destacados del próximo número

L.A. NOIRE

Suena la cálida música de jazz. Estamos en Hollywood, en los años 40. Se están cometiendo horribles crímenes, y nos toca a nosotros resolverlos. Si queréis saber de lo que son capaces los creadores de «GTA» y «Red Dead Redemption» con esta ambientación, no os perdáis nuestro próximo número.

¡ATENTOS A NUESTRA SÚPER EXCLUSIVA DE UNO DE LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS!

¡Por fin! El análisis más completo de Gran Turismo 5

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

DIRECCIÓN DE ARTE
Abel Vaquero

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez , Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer 

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN: C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta 28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 01/2011

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

